Windows 7 / 8.1 対応

NextScreen

Version 1.9.1

User's Manual
取扱説明書

2014 年 3 月 第 1 版

目次

はじめに 7

操作の流れ 8

第 1 章 インストール 9

NextScreen のインストール 10
- エディタとビューワの選択（インストールコンポーネントの選択） 11
- .NET Framework のインストール 12
- Flash Player のインストール 13
- NextScreen のインストール 14
- Codec Pack のインストール 14
- ビューワを自動起動させたくない場合 15

必要なソフトウェアを個別にインストールする 16
- パッケージ版 CD-ROM がある場合 16
- インターネットからダウンロードする場合 17

第 2 章 初期設定 19

初期設定について 20
- Windows 7 の場合 21
- Windows 8 の場合 22

ライセンスキーの入力 23
- エディタの場合 23
- 試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには 23
- 後でビューワライセンスキーを追加するには 24
- ビューワの場合 25
- 試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには 25

データフォルダとアップロードフォルダの指定（ビューワ） 26

フォルダの共有（ビューワ） 27
- Windows 7 の場合 27
- Windows 8 の場合 31

アップロード先の登録（エディタ） 34

第 3 章 ステージ 37

ステージの概要 38

ステージの新規作成 39

ステージのサイズを変更する 41

ステージの表示位置を変更する 42

ステージの背景を静止画にする 43

ステージを拡大縮小する 44

第 4 章 ライブラリ 45

ライブラリについて 46

ファイル（動画・静止画・Flash）をライブラリへ登録する 47

テロップ用文字列の登録 48

Web 用 URL の登録 49

コンテンツの削除 50

テロップ用文字列の編集 51

Web 表示用 URL の編集 52

PowerPoint ファイルの変換と登録 53

FdMediaPlayer でのプレビュー 55

サムネール表示 56

第 5 章 スクリーン 57

スクリーンについて 58
スクリーンを作成（追加）する 59
スクリーンのプロパティ 60
スクリーンの移動 61
スクリーンのサイズ変更 61
スクリーンの削除 62
スクリーンのロック 62

第 6 章 シーケンス 63

シーケンスについて 64
コンテンツを割り当てる 65
コンテンツを削除する 66
コンテンツの表示順を変更する 66
テロップのプロパティ 67
DirectX を使用する 68
静止画のプロパティ 69
Flash のプロパティ 70
Flash パラメータの設定 71
Web 表示のプロパティ 72
動画コンテンツについて 73
フォルダのプロパティ 74
シーケンスの確認（ステージのプレビュー） 75

第 7 章 スケジュール 77

スケジュールについて 78
デフォルトのスケジュール 79
時間帯を変更する 81
時間帯をコピー＆貼り付ける 83
時間帯を削除する 84
複数時間帯を選択する 84
デフォルトのステージ 85
スケジュールの新規作成 86
曜日の場合 87
スケジュールの優先順位 87
スケジュールの削除 88
スケジュールのコピー＆貼り付け 89
複数のスケジュールを選択 90

第 8 章 アップロード 91

アップロードについて 92
チャネルの設定 93
アップロードをする 95
アップロードエラー 97

第 9 章 ネットワークストレージの利用 99

ネットワークストレージの利用について 100
ビューワの設定 101
エディタの設定 102

第 10 章 リムーバブルメディアの利用 103

USB メモリなどのリムーバブルメディアの利用について 104
データの出力 104
リムーバブルメディアで自動的に更新する 105
誤って自動更新してしまったときは 106

第 11 章 新しいステージ 107

新しいステージについて 108
テクノロジーの比較 108
コーデックについて 108
Windows Media Player を使用する 109
ビューワの設定 109
エディタの設定 110
コーデックをインストールする 111
K-Lite Codec Pack のインストール 111
動画再生を改善する 114

第 12 章 その他の設定 115

ビューワの設定 116
基本設定 116
オプション設定 118
エディタとビューワを同じＰＣで使用する場合 119
プロキシの設定 120
フリーズしたビューワの自動再起動について 121
サムネールを使用する 122
サムネールの作成を中止する 123
テレビ画面を表示する 124

はじめに

NextScreen をお買い上げありがとうございます。
NextScreen は、手軽に使用でき、十分な機能を提供するデジタルサイネージ用ソフトウェアです。デジタルサイネージ以外にも、情報掲示板など様々な用途にご利用いただけます。

NextScreen のシステムは、大きく分けて次の２つのソフトウェアから構成されています。

① Editor（エディタ）：表示するための画面構成（ステージ）を作成、編集をする。スケジュールの作成、編集をする。
② Viewer（ビューワ）：エディタで作成した画面をスケジュールに従って表示する。

NextScreen を利用するためには、エディタとビューワをインストールする必要があります。
ご利用の PC が 1 台の場合は、エディタとビューワを同じ PC にインストールし、オールインワン設定で使用することができます。この場合は、エディタでステージとスケジュールの作成後、エディタを終了し、ビューワを起動することになります。２台以上の PC がある場合には、別の PC にエディタとビューワをインストールしてリモート設定で使用することもできます。この場合には、エディタでステージとスケジュールを作成後、ステージとスケジュールをビューワへ転送（アップロード）することができます。

【用語】
◇**ステージ：**表示するための画面構成。画面は「スクリーン」で構成される。
◇**スクリーン：**ステージに配置するコンテンツ表示枠。「シーケンス」に従って順番に表示される。スクリーンは、動画 / 静止画 /Web/Flash を表示するための「マルチメディア･スクリーン」とスクロールテロップ文字を表示する「テロップ・スクリーン」の２種類がある。
◇**シーケンス：**「コンテンツ」の表示順、表示時間などを設定する。
◇**コンテンツ：**表示する内容（動画、静止画、Web、Flash、文字）のこと。

【Windows 8 について】
NextScreen は Windows 8.1 で動作確認を行っています。Windows 8 と記載されたものはすべて Windows 8.1 についての記載になっています。

【Windows 7 / 8 と 64 ビットについて】
NextScreen は Windows 7 / 8 の 64 ビット版での動作確認を行なっています。
エディタ（NsEditor.exe）とビューワ（NsEditor.exe) は Windows 7 / 8 の 64 ビット版では 32 ビットアプリケーションとして動作します。NextScreen の旧バージョン（1.7 より前のバージョン）は 64 ビット Windows で動作いたしませんのでご注意ください。

【重要１】
NextScreen を正常に動作させるためには、インストール、設定および運用において、管理者権限があるユーザーで実行する必要があります。この説明書では以後全て管理者権限のユーザーで実行していることを前提としてご説明いたします。

【重要２】
NextScreen のアップロード機能は、エディタからビューワへ 1 台づつコンテンツを送ります。MultiChannel Edition を使用するとき、ビューワの数が多い場合にはアップロードに非常に長い時間がかかることがあります。（コンテンツの容量やネットワーク回線の速度に依存します。）１回にアップロードするビューワの数を 20 台未満にすることを推奨します。

【重要３】
NextScreen バージョン 1.8 以降は Windows Vista での動作検証を行っておりません。また、バージョン 1.9 以降については Windows XP での動作検証を行っておりません。本マニュアル上には Windows Vista および Windows XP の記載がありますが、動作サポートの対象外になります。

【バージョン 1.8.9 以前をご利用の皆様へ】
NextScreen バージョン 1.9.0 以降では、Flash と Web の表示方法が変更になっています。Flash は ActiveX 版の Flash Player を利用し、Web では Trident (Internet Explorer) を利用します。従来の表示が必要な場合は、エディタのステージ編集画面の、スクリーンのプロパティのオプションにて切り替えてください。これはスクリーン毎に切り替える必要があります。

操作の流れ

NextScreen を使って表示を行なうための大まかな流れを示します。

エディタ

ステージの作成

NextScreen では、画面のレイアウトと、その中で順に表示されるコンテンツのことを「ステージ」と呼んでいます。まず最初にステージを作成します。

コンテンツの登録

画面に表示する動画、静止画、Flash、文字、Web などを「コンテンツ」と呼んでいます。ステージにコンテンツを割り当てる前に、「ライブラリ」へコンテンツを登録する必要があります。

ステージの編集

ステージ上に「スクリーン」を作成し、各スクリーンにコンテンツを割り当てます。スクリーン毎にコンテンツを表示する順番や表示時間などを設定します。

スケジュールの作成

ある日時には、どのステージを表示するかというスケジュールを作成します。

アップロード

ビューワとエディタが別の PC で動作しているときは、アップロードを行ないます。
アップロードにより、コンテンツ、ステージ、スケジュールが転送されます。
※ USB メモリのようなリムーバブルメディアでのデータ出力も可能です。

ビューワ

表示開始

ビューワが既にステージを表示中であれば、一旦表示を中断し、新しいステージやスケジュールが適用されます（オプションによる）。表示が開始されます。

第１章 インストール

第 1 章 インストール

NextScreen のインストール

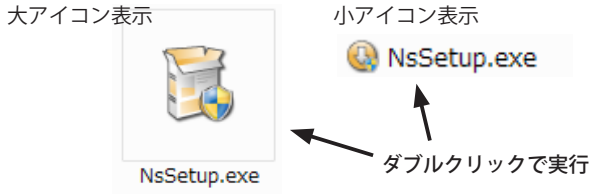
インストールの前に、インターネットへ接続されているかどうかを確認してください。接続できない場合は、この章の後半「必要なソフトウェアを個別にインストールする」を参照してください。NextScreen のセットアッププログラムはインターネットを介して必要なコンポーネントをダウンロードします。パッケージ版を使用してインストールを行う場合は、必要なコンポーネントは CD-ROM 内に格納されていますので、インターネット接続は必須ではありません。（CD-ROM 内の Flash Player が古いときは別途ダウンロードしなければならないことがあります。）

【重要】NextScreen のインストールは管理者権限を持つユーザーで行ってください。

※バージョン 1.8.4 以降の NextScreen は、1 つのセットアッププログラムでエディタとビューワをインストールすることができます。旧バージョンの NextScreen のインストールはエディタとビューワに分かれているのでご注意ください。

※この章の画面は、バージョン 1.8.4.0 と表記されていますが、バージョン 1.8.8.0 でも同様の画面です。

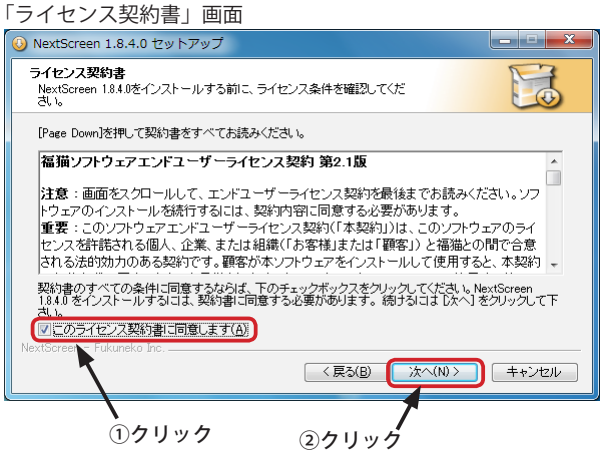
(1)CD-ROM の中の "NsSetup.exe" というプログラムををダブルクリックして実行してください。（ダウンロード版をご利用の方は NextScreen_1880.zip を解凍後のフォルダ内の "NsSetup.exe" を実行ください。）



※もし、.exe という拡張子が見えない場合は、「第 2 章 初期設定」−「拡張子が見えるようにする」を参考に Windows の設定を行なってください。NextScreen を使用するときは、拡張子が見える設定にすることをお奨めします。

(2)Windows 7 を使用している場合は、「ユーザーアカウント制御」画面が表示されるので、「はい」をクリックします。つぎに「セットアップウィザードへようこそ」画面が表示されるので、「次へ」をクリックします。

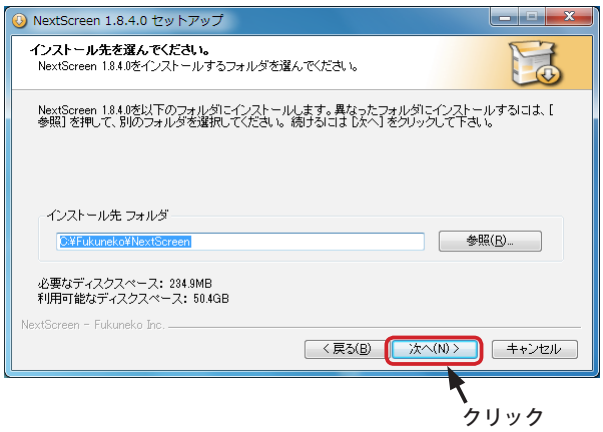
(3)「ライセンス契約書」画面が表示されたら、「このライセンス契約書に同意します。」をクリックしてチェックマークをつけ、「次へ」ボタンをクリックします。



※ライセンス契約書を読んで同意できない場合は、「このライセンス契約書に同意する」をクリックしないでください。「キャンセル」ボタンをクリックすると、インストールを終了します。(NextScreen を使用することはできなくなります。)

(4)「インストール先の選択」画面が表示されます。インストール先を選択して「次へ」ボタンをクリックします。

「インストール先の選択」画面



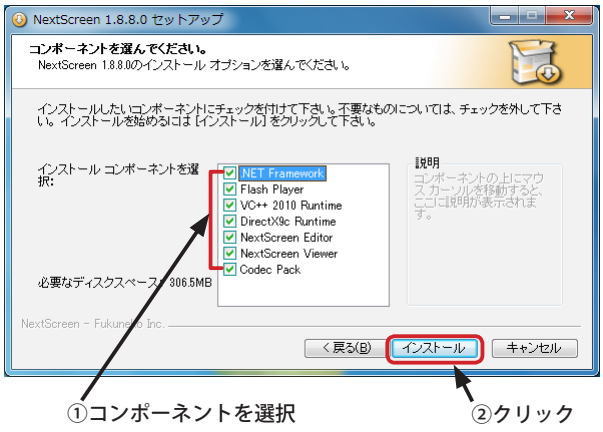
※インストール先のフォルダは任意のフォルダを選択できますが、通常のアプリケーションインストール先の「Program Files」やシステムフォルダは選択しないでください。NextScreen が正常の動作しなくなります。

※特別な理由がない限りは、デフォルトのインストール先（あらかじめ表示されているフォルダ）を選択してください。

エディタとビューワの選択（インストールコンポーネントの選択）

(5)「コンポーネントの選択」画面が表示されます。ここではインストールするコンポーネント（ソフトウェア）を選ぶことができます。インストールするコンポーネントにはチェックマークを入れ、インストールしないコンポーネントからはチェックマークを外します。
初期状態でエディタとビューワにチェックマークが入っています。エディタまたはビューワのどちらか一方をインストールするときは、**インストールしない方**のチェックマークを**外し**ます。
選択が済んだら「インストール」ボタンをクリックします。

「コンポーネントの選択」画面



<< コンポーネントについて >>

【.NET Framework】
Microsoft .NET Framework をインストールします。インストール済みかどうかを自動的に判断し、インストールされていないときのみインストールを行います。エディタの動作には必要です。ビューワのみ使用する場合には必要ありません。

【Flash Player】
Adobe Flash Player をインストールします。インストール済かどうかを自動的に判断し、インストールされていないときのみインストールを行います。特別の理由がない限り、チェックを外さないでください。

【VC++ 2010 Runtime】
NextScreen 動作のために必要なライブラリです。特別の理由がない限り、チェックを外さないでください。

【DirectX9c Runtime】
NextScreen 動作のために必要なライブラリです。特別の理由がない限り、チェックを外さないでください。

【NextScreen Editor】
NextScreen のエディタをインストールします。ビューワのみをインストールするときは、このチェックを外してください。

【NextScreen Viewer】
NextScreen のビューワをインストールします。エディタのみをインストールするときは、このチェックを外してください。

【Codec Pack】
K-Lite Codec Pack Standard をインストールします。K-Lite Codec Pack は様々な形式の動画や音声の再生を可能にします。すでに他のコーデックをインストールしている場合には機能が重なり、正常に動作しなくなる可能性があります。その時はチェックを外して、インストールしないようにしてください。

※ CD-ROM からセットアップを実行している場合、Flash Player が最新版ではないという旨が表示され、インストールに失敗することがあります。その時は「NsSetup.exe」を CD-ROM から PC へコピーしてから実行してください。NsSetup はインターネット接続を行い、Flash Player をダウンロードしてインストールを開始します。（インターネット接続ができない環境ではこの方法は使えませんので、別途 Flash Player をインストールする必要があります。）

※各ソフトウェアのインストールに失敗した場合は、NextScreen のインストール後に、別途失敗したソフトウェアをインストールしてください。各ソフトウェアのインストーラは、CD-ROM の「Support Software」フォルダ内に収録されています。CD-ROM がない場合には、次の URL からダウンロード可能です。（この章の後半、「必要なソフトウェアを個別にインストールする」を参照してください。）

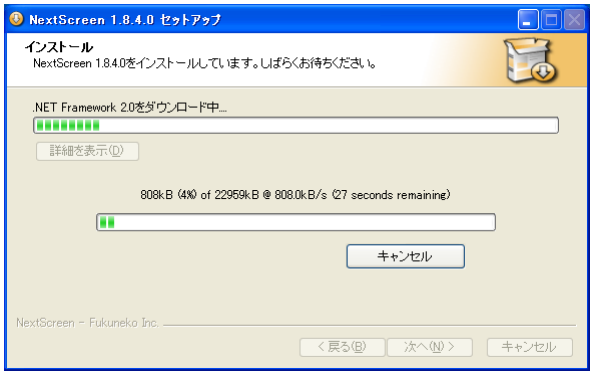
http://www.fukuneko.com/software/other/files/

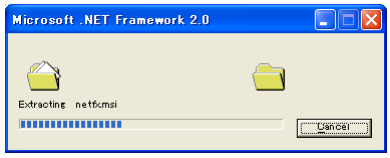
.NET Framework のインストール

(6) コンポーネントの選択で「.NET Framework」を選択している場合は、.NET Framework が自動検出され、インストールされていないときは .NET Framework がインストールされます。CD-ROM からセットアップを実行しているときは CD-ROM 内に収録されている .NET Framework がインストールされます。CD-ROM 外でセットアップを実行しているときは、インターネットを介して .NET Framework がダウンロードされ、インストールされます。

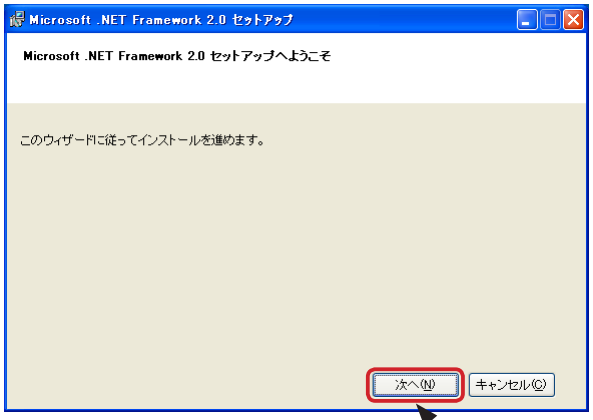
※Windows 7は通常、.NET Frameworkがインストールされていますので、.NET Frameworkのセットアップが実行されることはありません。

ダウンロード中





「セットアップへようこそ」画面

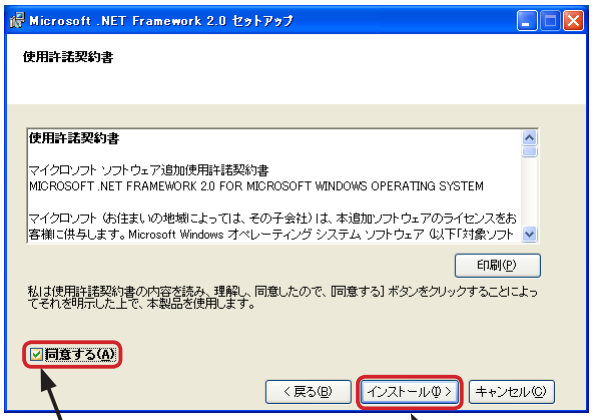


クリック

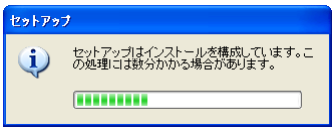
(7).NET Framework のダウンロードが完了すると、「セットアップへようこそ」の画面が表示されるので、「次へ」をクリックします。

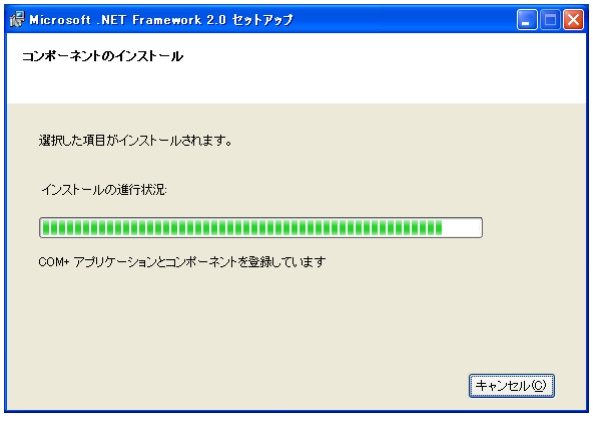
(8)「使用許諾契約書」の画面が表示されたら、「同意する」にチェックを入れ、「インストール」をクリックします。

「使用許諾契約書」画面

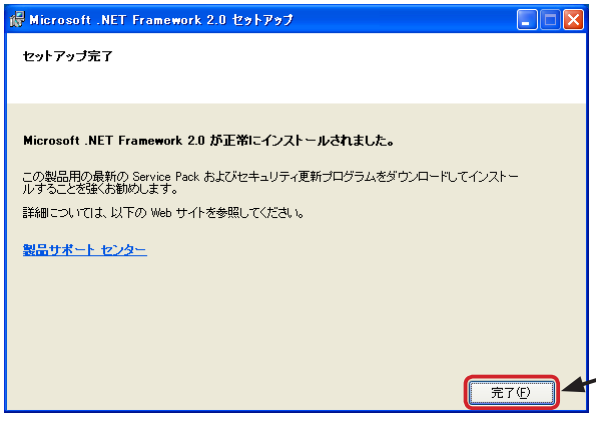


①チェックを入れる　②クリック





(9)「セットアップ完了」の画面が表示されたら、「完了」をクリックします。



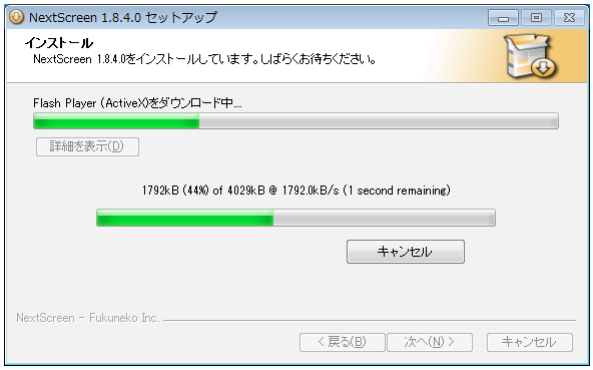
クリック

※続いて、Flash Player のインストールになります。
（コンポーネントで選択時）

Flash Player のインストール

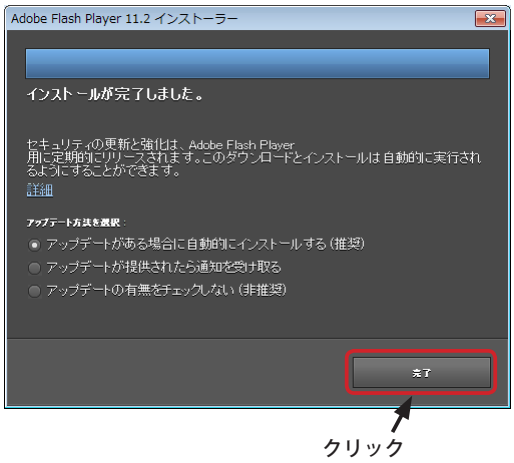
(10) コンポーネントの選択で「Flash Player」を選択している場合は、Flash Player が自動検出され、インストールされていないときは Flash Player がインストールされます。CD-ROM からセットアップを実行しているときは CD-ROM 内に収録されている Flash Player がインストールされます。CD-ROM 外でセットアップを実行しているときは、インターネットを介して Flash Player がダウンロードされ、インストールされます。

ダウンロード中



(11)Flash Player のダウンロードが完了しすると、Flash Player のインストール画面が表示されます。チェックボックスにチェックを入れ、「インストール」をクリックします。

(12)Flash Player のインストールが完了するとインストール完了画面が表示されます。「完了」をクリックしてください。



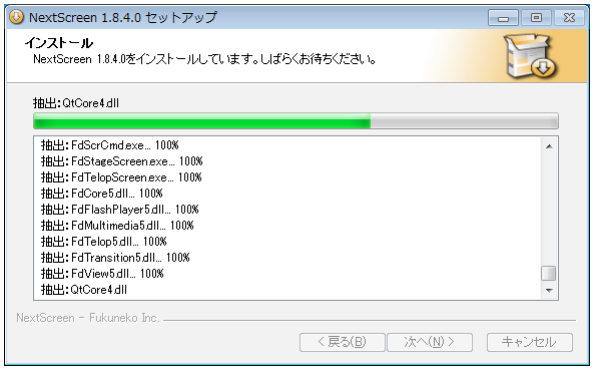
※ NextScreen は 2 種類の Flash Player を使用します。2 種類の Flash Player がインストールされていない場合は、もう 1 つの Flash Player をインストールするために、ダウンロード、インストール処理が実行されます。

※続いて、NextScreen のインストールになります。

NextScreen のインストール

(13).NET Framework、Flash Player のインストールが完了すると、NextScreen コンポーネントのインストールが開始されます。コンポーネントの選択で選択されたエディタやビューワがインストールされます。

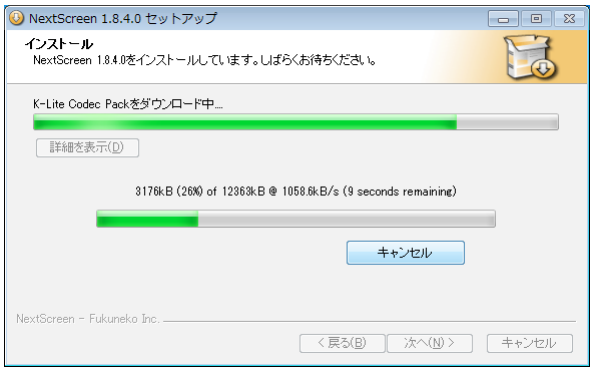
NextScreen インストール中



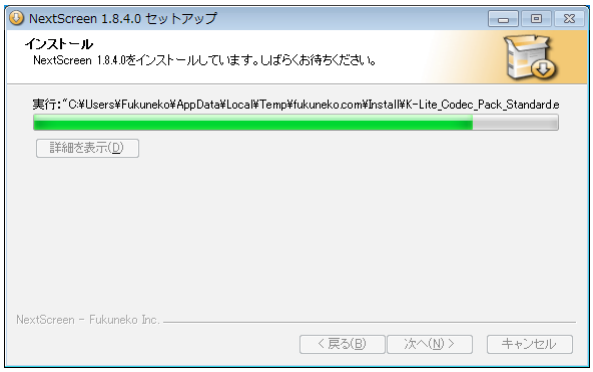
Codec Pack のインストール

(14) コンポーネントの選択で、「Codec Pack」が選択されていると、NextScreen コンポーネントのインストール後、「K-Lite Codec Pack」がダウンロードされ、インストールされます。（自動で行われます）

K-Lite Codec Pack ダウンロード中



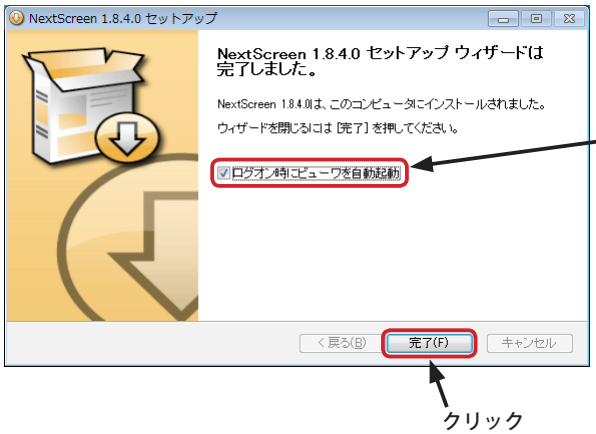
K-Lite Codec Pack インストール中



NextScreen のインストール完了

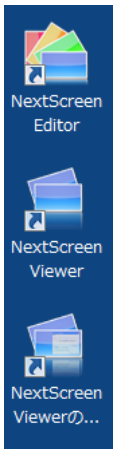
(15) すべてのコンポーネントのインストールが完了すると、NextScreen のセットアップ完了画面が表示されます。「ログオン時にビューワを自動起動」にチェックが入っていると、Windows へログオンしたときにビューワが自動起動されます。自動起動させたくないときは、チェックを外してください。
「完了」をクリックすると、セットアップは完了です。

NextScreen セットアップ完了画面



インストール後のショートカット

インストールが完了すると、デスクトップに "NextScreen Editor"、"NextScreen Viewer" と "NextScreen Viewer の設定 " いうショートカットアイコンが作成されます。「スタート」ボタンのメニューは「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」に登録されます。



エディタ

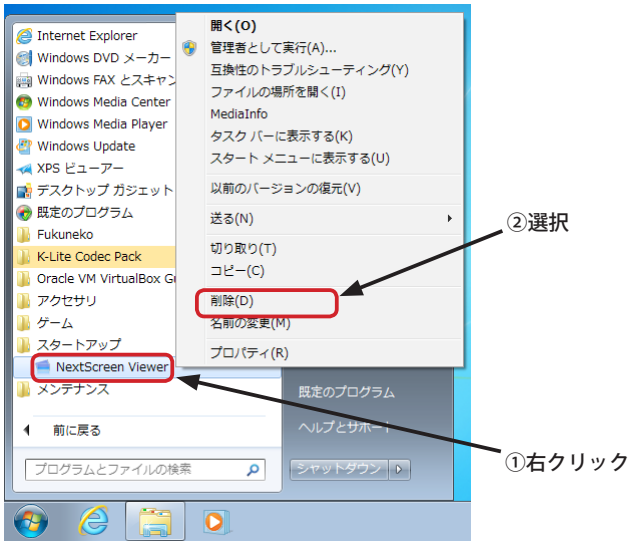
ビューワ

ビューワの設定

ビューワを自動起動させたくない場合

NextScreen のセットアップ完了画面で、「ログオン時に自動起動」にチェックが入っていた場合は、「スタートアップ」へショートカットアイコンが登録されます。ビューワを自動起動させたくない場合は「スタートアップ」からショートカットアイコンを削除してください。

デフォルトでインストールした場合は、「スタートボタン」から「すてべてプログラム」－「スタートアップ」を右クリックして、コンテキストメニューから「削除」を選んでください。



必要なソフトウェアを個別にインストールする

NextScreen の動作にはいくつかののソフトウェアが必要となります。それらのソフトウェアは NextScreen のセットアップ時に選択すれば同時にインストールされますが、何らかの原因でインストールされないことがあるかもしれません。その場合は個別にソフトウェアをインストールしてください。

【NextScreen が必要とするソフトウェア】
・Microsoft Internet Explorer 6 以上（Windows XP 以降の Windows では標準でインストール済）
・Microsoft Windows Media Player 9 以上（Windows XP 以降の Windows では標準でインストール済）
・Microsoft .NET Framework 2.0 以上（Windows Vista 以降の Windows では標準でインストール済）
・Microsoft Visual C++ 2010 ランタイムライブラリ（NextScreen のセットアップで自動インストール）
・Microsoft DirectX9c ランタイムライブラリ（NextScreen のセットアップで自動インストール）
・Adobe Flash Player 10 以上
・K-Lite Codec Pack（オプション）

※上記ソフトウェアの中の K-Lite Codec Pack のインストールは任意です。動画再生用のコーデックがすでにインストールされている場合はインストールしないでください。

パッケージ版 CD-ROM がある場合

NextScreen のパッケージ版は CD-ROM で提供されています。CD-ROM に収録されたインストーラを使用して必要なソフトウェアをインストールすることができます。
CD-ROM で "Support Software" というフォルダの中に各ソフトウェアのインストーラが入っています。

【Microsoft Microsoft Internet Explorer 7】（Windows XP 以降の Windows では標準で Ver.6 がインストール済）
IE7-WindowsXP-x86-jpn.exe

【Microsoft Windows Media Player 11】（Windows XP 以降の Windows では標準で Ver.9 がインストール済）
wmp11-windowsxp-x86-JA-JP.exe

【Microsoft .NET Framework 2.0】（Windows 7 は標準でインストール済み）
"dotnetfx" というフォルダの中
① dotnetfx.exe をインストール後
② langpack.exe をインストールする
（WindowsInstaller-KB893803-v2-x86.exe と instmsia.exe は通常必要ありません）

【Microsoft Visual C++ 2010 ランタイムライブラリ】
vcredist_x86.exe

【Microsoft DirectX9c ランタイムライブラリ】
"DirectX9" というフォルダの中
DXSETUP.exe をインストールする

【Adobe Flash Player】（Windows XP に標準でインストールされている Flash Player は使用できません）
flashplayer_winax_32bit.exe
flashplayer_win_32bit.exe
※両方をインストールしてください。CD-ROM が古い場合にはインストールできないことがあります。その場合はインターネットからダウンロードしてください。

【K-Lite Codec Pack】
"codec" というフォルダの中
K-Lite_Codec_Pack_Standard.exe
※インターネットに接続できる環境であれば、K-Lite Codec Pack の代わりに、「Windows Essentials Codec Pack」をインストールすることもできます。その場合は、"WECPSetup.exe" を使用してください。

インターネットからダウンロードする場合

インターネット接続が可能な環境であれば、それぞれのソフトウェアは次の URL からダウンロード、インストールができます。

【Microsoft Internet Explorer】
http://www.microsoft.com/japan/windows/ie/ie6/downloads/

【Microsoft Windows Media Player】
http://www.microsoft.com/japan/windows/windowsmedia/download/

【Microsoft Visual C++ 2010 ランタイムライブラリ】
http://www.microsoft.com/downloads/ja-jp/details.aspx?familyid=a7b7a05e-6de6-4d3a-a423-37bf0912db84

【Microsoft DirectX9c ランタイムライブラリ】
http://www.microsoft.com/ja-jp/download/details.aspx?id=34429

【Adobe Flash Player】
http://get.adobe.com/jp/flashplayer/
※必ず、Internet Explorer（32 ビット版）で接続してください。他のブラウザで Flash Player をインストールすると、NextScreen で必要なモジュールがインストールされません。
※新しいステージ（スクリーン）で Flash コンテンツを使用する場合は、FireFox、Opera、Safari を使用して Flash Player をインストールしてください。Internet Explorer 以外のブラウザを使用していない場合は、下記の「ブラウザからインストールできない場合・新しいステージ（スクリーン）を使用する場合」を参照してください。

【Flash Player のインストールに失敗する場合】
次のページに対処方法が記載されています。
http://kb2.adobe.com/jp/cps/229/229980.html

【ブラウザからインストールできない場合・新しいステージを使用する場合】
（最新版の Flash Player の動作に問題がある場合も以下の手順で旧バージョンを使用してみてください。）
次のアドレスへブラウザでアクセスします。
http://www.adobe.com/jp/support/kb/ts/228/ts_228683_ja-jp.html
ページ中部に「リリース版とデバッガー版アーカイブ」の表記以下に複数のバージョンが記載されています。通常は一番上のバージョンを利用します。一番上のリンク、
・ Flash Player 11.1.102.62 (174 MB)
というリンクをクリックしてダウンロードします。（バージョン 11.1.102.62 を例にとって説明いたします。）

ダウンロードした「fp_11.1.102.62_archive.zip」というファイルを解凍します。（右クリックのコンテキストメニューで「解凍」を選ぶ）
「fp_11.1.102.62_archive」というフォルダができるので、そのフォルダを開きます。
「11_1r102_62_32bit」フォルダを開きます。（64bit の Windows を使用している場合でも、32bit を使用します。）
いくつかのファイルがありますが、次のファイルを使用します。（下記を参照）

flashplayer11_1r102_62_winax_32bit.exe
（バージョン／ここを確認）
ActiveX 版
これは必ずインストール

flashplayer11_1r102_62_win_32bit.exe
（バージョン／ここを確認）
NPAPI 版
新しいステージを使用するときはインストール

ダブルクリックで上記ファイルを起動すれば、Flash Player のインストールが開始されます。
※新しいステージを使用する場合は、「flashplayer11_1r102_62_winax_32bit.exe」に加えて、「flashplayer11_1r102_62_win_32bit.exe」をインストールしてください。（新しいステージを使用する場合でも、Flash のコンテンツを使用しないときはインストール不要です）

【K-Lite Codec Pack】
このマニュアルの「第 10 章 新しいステージ」ー「コーデックのインストール」を参照してください。

前記のソフトウェアをインストール後、それぞれのソフトウェアを起動し、問題なく動作するかどうかを確認してください。(各ソフトウェアのインストール方法、および動作についてはそれぞれのマニュアル等を参照してください。)

Flash Player などのソフトウェアのダウンロード先へ接続が困難な場合は、次の URL からソフトウェアをダウンロードすることができます。

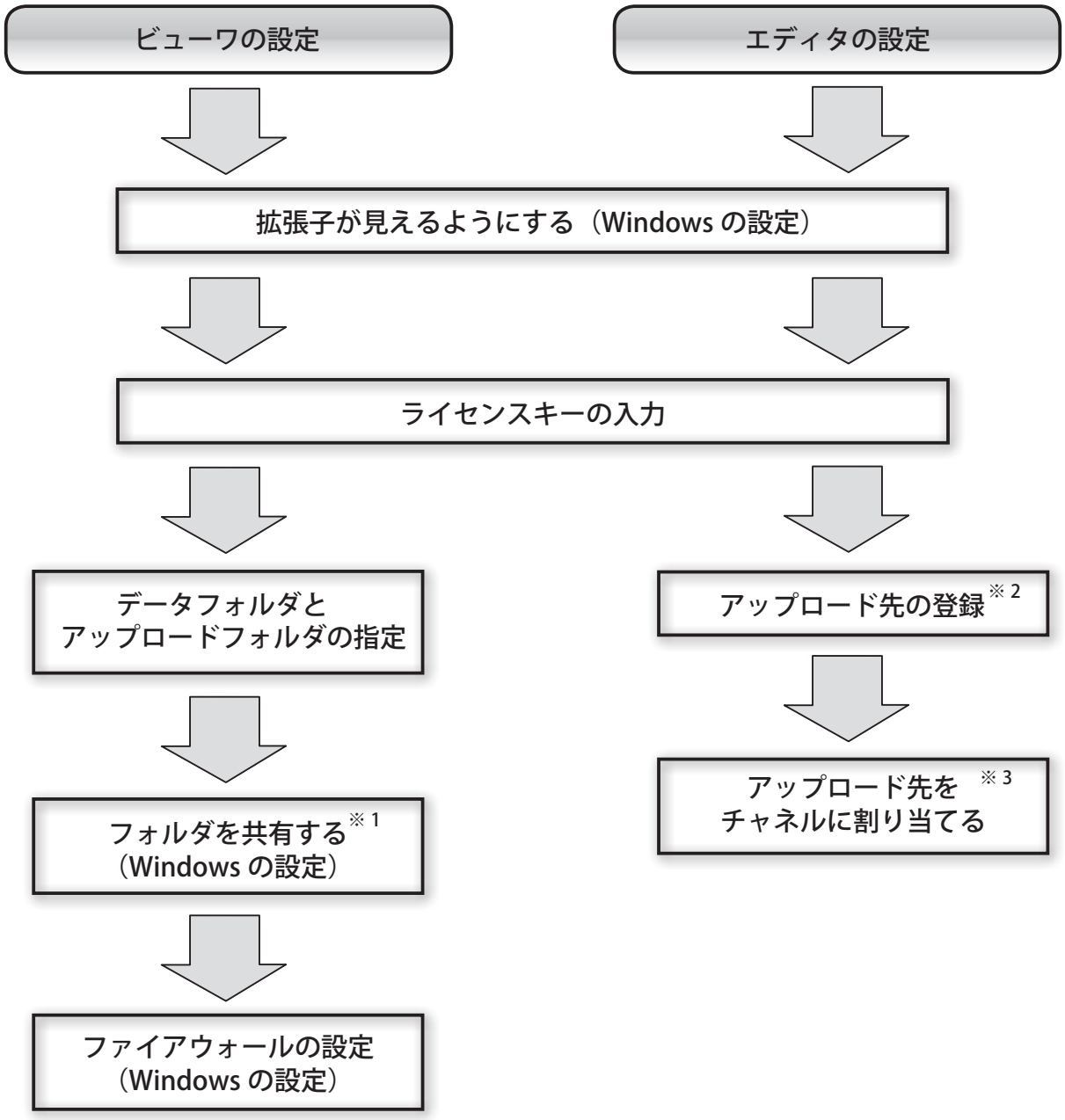
http://www.fukuneko.com/software/other/files/

第 2 章 初期設定

第 2 章 初期設定

初期設定について

NextScreen を実際に使用するためには、以下の設定をする必要があります。



※ 1 .... ビューワをエディタと別のＰＣで動作させ、リモートでアップロードする場合に必要になります。
※ 2 .... ビューワをエディタと同じＰＣで動作させる場合は必要ありません。
※ 3 .... MultiChannel Edition をご利用の場合に必要になります。

拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通）

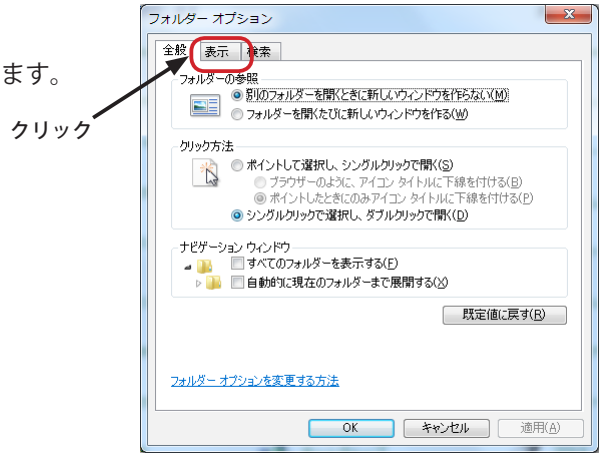
Windows 7 の場合

(1)「コントロール パネル」を開き、「デスクトップのカスタマイズ」をクリックしてから「フォルダーオプション」クリックします。（アイコン表示の場合は「フォルダーオプション」をクリック）

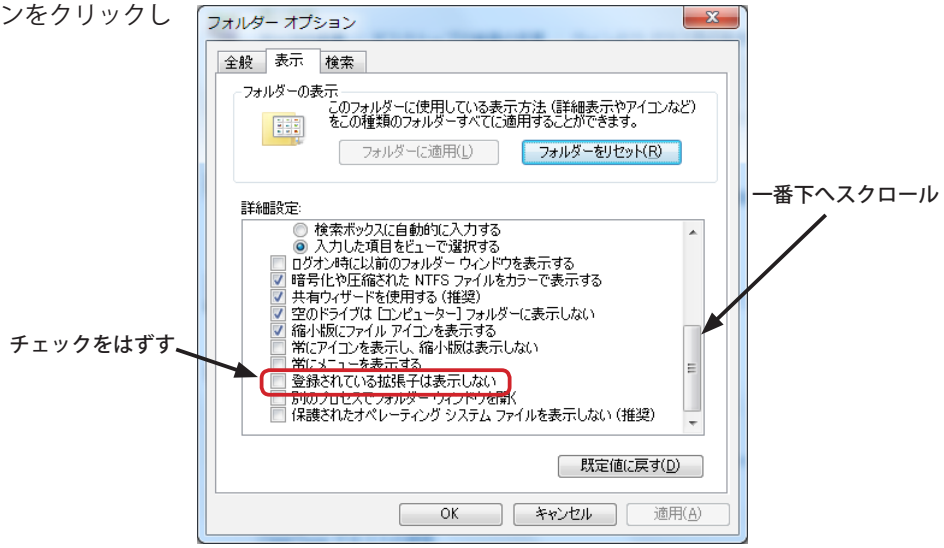
コントロール パネル（カテゴリ表示）の場合

コントロールパネル（アイコン表示）の場合

(2)「フォルダーオプション」タブ「表示」をクリックします。



(3)「詳細設定」を一番下までスクロールさせ、「登録されている拡張子は表示しない」のチェックを**はずします**。最後にＯＫボタンをクリックして完了です。

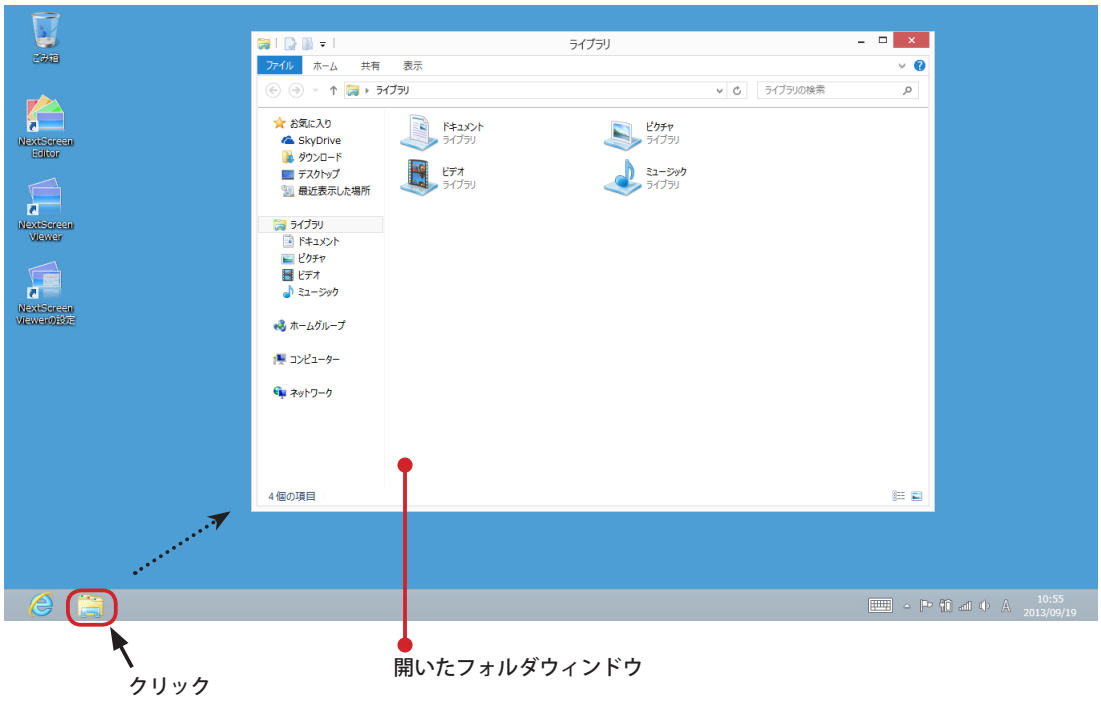


拡張子が見えるようにする（ビューワ、エディタ共通）

Windows 8 の場合

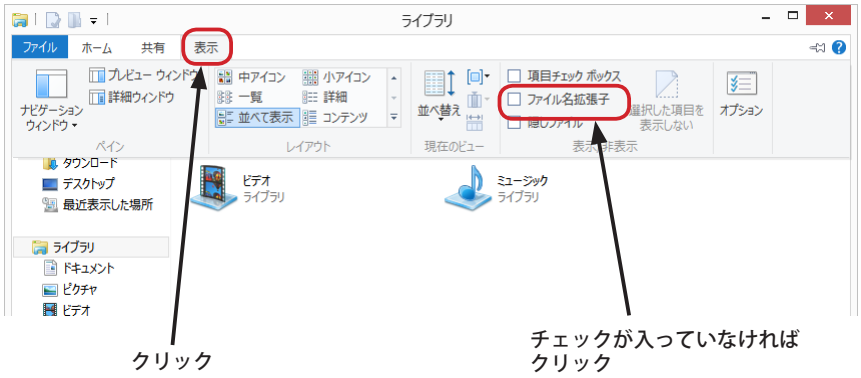
(1) デスクトップのタスクバーからフォルダアイコンをクリック（またはタップ以下クリックに統一）して開きます。（通常はライブラリフォルダが開かれます。）
※ここではリボンが最小化された状態を前提として説明します。

デスクトップ

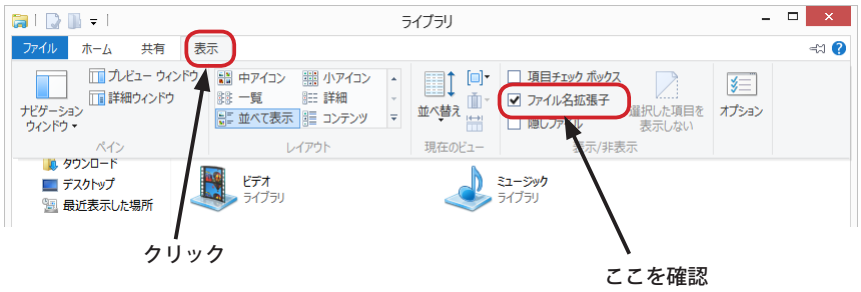


(2) フォルダウィンドウの「表示」タブをクリックして表示されるリボンの中の「ファイル名拡張子」にチェックが入っていない場合、クリックします。クリックするとリボンが閉じます。

フォルダウィンドウ（ライブラリを開いているところ）



(3) もう一度「表示」タブをクリックして、「ファイル名拡張子」にチェックが入っていることを確認してください。チェックが入っているときにクリックするとチェックが外れてしまうので、注意してください。



クリック

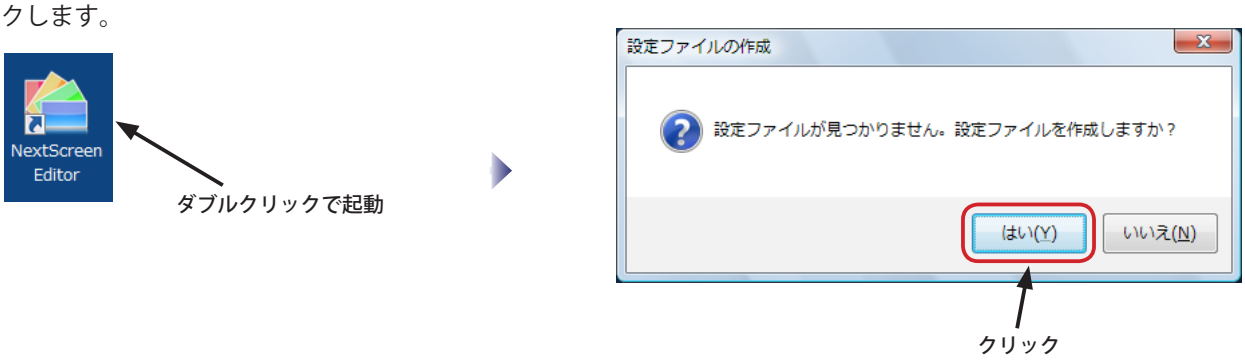
ライセンスキーの入力

エディタの場合

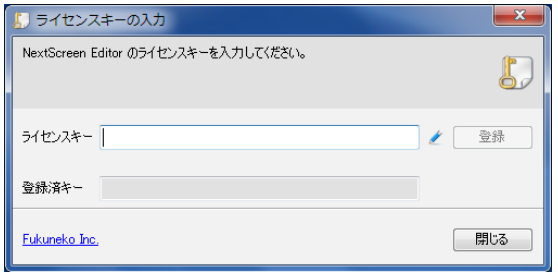
NextScreen のエディタを最初に起動するとライセンスキーの入力を促す画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると NextScreen エディタの画面が表示されます。

※ライセンスキーはビューワとエディタで異なりますので、それぞれに入力が必要です。
※エディタが MultiChannel Edition の場合、アップロードを行うビューワの数と同数のビューワのライセンスキーを登録する必要があります。(Ver. 1.7.1 以降)

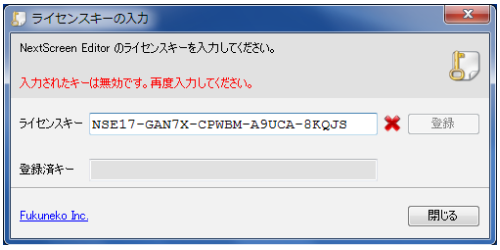
(1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Editor" をダブルクリック（設定によってはクリック）して起動します。最初に起動したときは「設定ファイルの作成」が表示されますので、「はい」をクリックします。



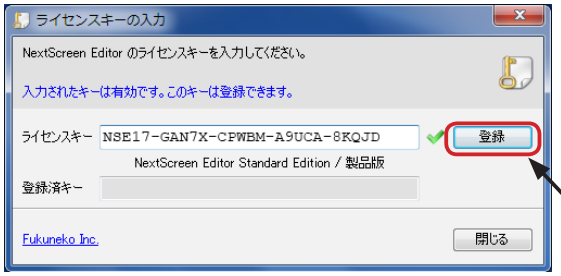
(2)「ライセンスキーの入力」画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。
入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。
Standard Edition を使用している場合は、「閉じる」ボタンをクリックして入力画面を閉じてください。
MultiChannel Edition の場合は、ビューワのライセンスキー入力欄が表示されます。（次ページ参照）



入力を間違えたとき



正しいライセンスキーが入力されたとき



登録後の画面（Standard Edition の場合）

エディタのライセンスキー例（実際には使用できません）

NSE17-GAN7X-CPWBM-A9UCA-8KQJD

NSE から始まる　2 桁の数字　5 桁の英数字

※試用版のライセンスキーは NSETR から始まります。

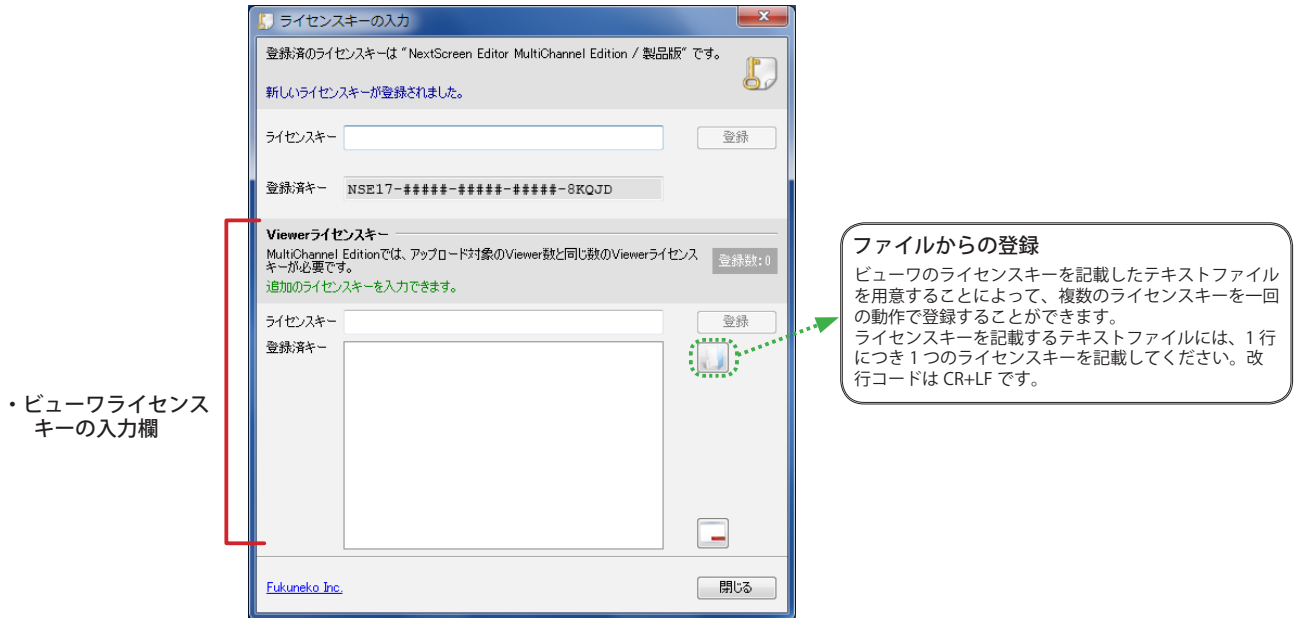
試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには

エディタを起動後、メニューの「ヘルプ」－「ライセンスキーの入力 ....」を選んでください。ライセンスキーの入力画面が表示されます。

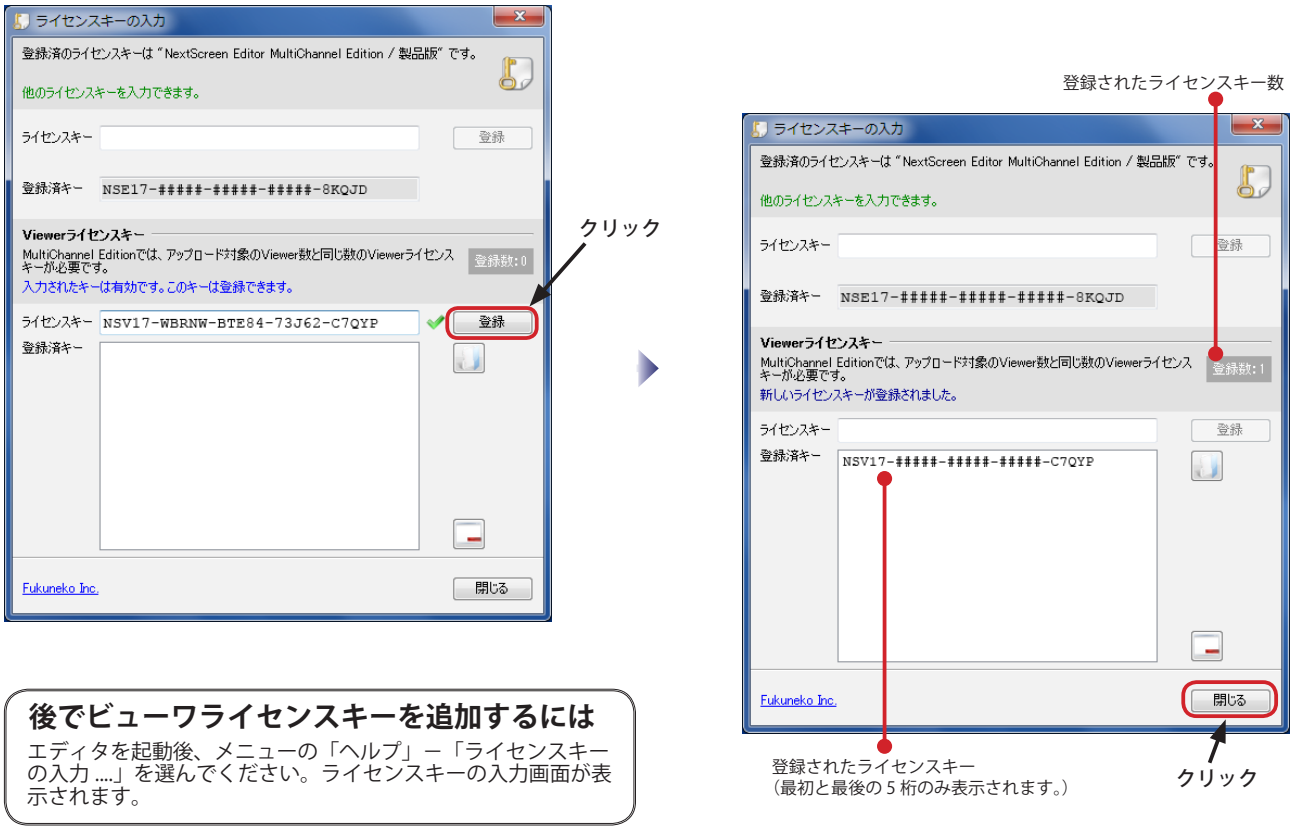
ライセンスキーの入力

エディタの場合

(3) エディタのライセンスキーを登録すると、MultiChannel Edition の場合はビューワのライセンスキー入力欄が表示されます。ここでは、エディタからアップロードを行うビューワの数と同数のビューワのライセンスキーを登録します。ここでビューワのライセンスキーを登録しない場合は、アップロードできるビューワの数は 1 つになります。



(4) 表示されたビューワライセンスキーの入力欄に正しいライセンスキーを入力すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。
入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。
入力と登録ボタンのクリックを繰り返すことによって複数のビューワライセンスキーを登録できます。登録されたライセンス数は、「登録数」の表示で確認できます。
必要な数のライセンスキーを登録後、「閉じる」ボタンをクリックして画面を閉じます。(エディタが起動します。)



後でビューワライセンスキーを追加するには
エディタを起動後、メニューの「ヘルプ」−「ライセンスキーの入力 ....」を選んでください。ライセンスキーの入力画面が表示されます。

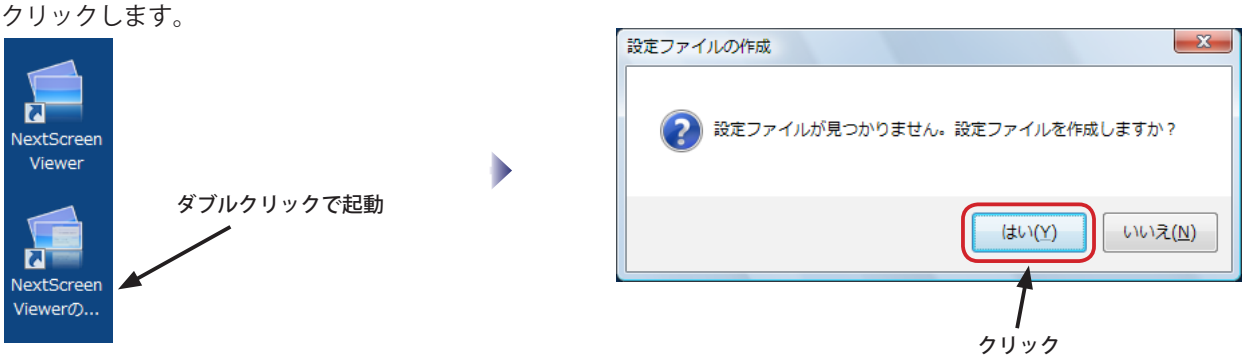
ライセンスキーの入力

ビューワの場合

NextScreen のビューワまたはビューワの設定を最初に起動するとライセンスキーの入力を促す画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると NextScreen の画面が表示されます。

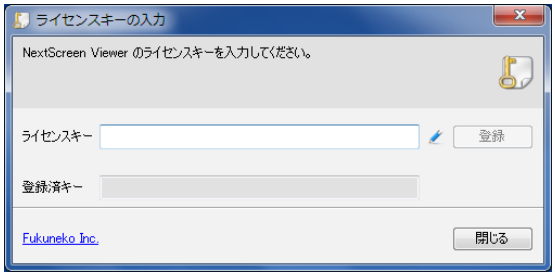
※ライセンスキーはビューワとエディタで異なりますので、それぞれに入力が必要です。

(1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Viewer の設定 " をダブルクリック（設定によってはクリック）して起動します。最初に起動したときは「設定ファイルの作成」が表示されますので、「はい」をクリックします。



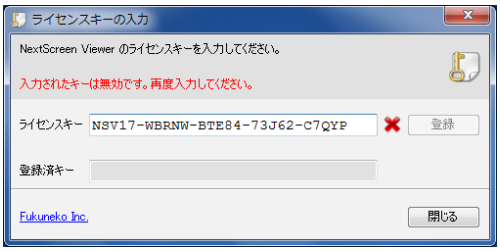
(2)「ライセンスキーの入力」画面が表示されます。正しいライセンスキーを入力すると、入力欄の右側に緑色のアイコンが表示され、「登録」ボタンがクリック出来るようになります。「登録」ボタンをクリックして登録してください。入力したライセンスキーが正しくない場合は、「このライセンスキーは正しくありません。別のキーを入力してください。」と表示されますので、もう一度入力してください。

「閉じる」ボタンをクリックして入力画面を閉じてください。ビューワの設定画面（またはビューワの画面）が表示されます。

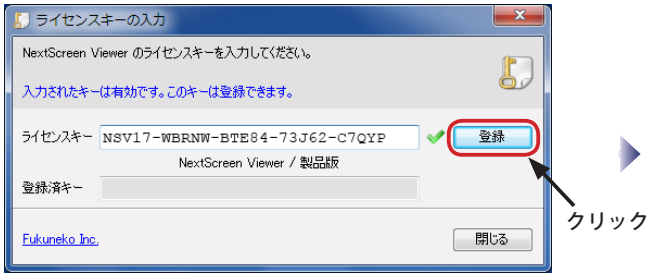


※ビューワとビューワの設定で表示される「ライセンスキーの入力」画面は同じものです。

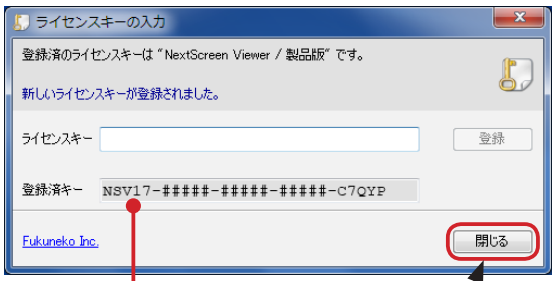
入力を間違えたとき



正しいライセンスキーが入力されたとき



登録後の画面



ビューワのライセンスキー例（実際には使用できません）

※試用版のライセンスキーは NSVTR から始まります。

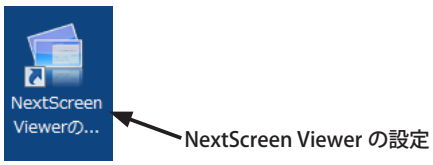
試用版から製品版のライセンスキーに切り替えるには

「NextScreen Viewer の設定」を起動し、画面右下の「ライセンスキーの入力 ....」をクリックしてください。ライセンスキーの入力画面が表示されます。

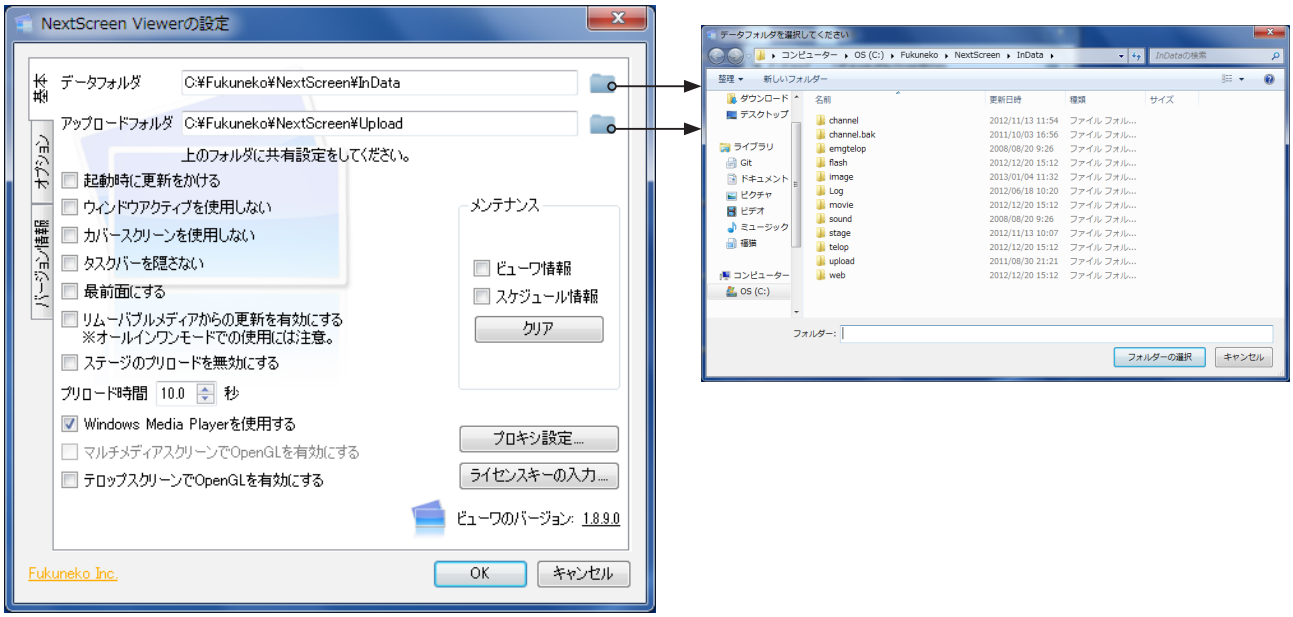
データフォルダとアップロードフォルダの指定（ビューワ）

NextScreen のビューワを使用する前に、データフォルダとアップロードフォルダを指定する必要があります。通常はデフォルト値で問題ありませんが、必要に応じて希望のフォルダを指定できます。

(1) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Viewer の設定 " をダブルクリック（設定によってはクリック）して立ち上げます。



(2)「NextScreen Viewer の設定」画面のデータフォルダ、およびアップロードフォルダを確認します。変更する必要がある場合は、フォルダへのフルパスを入力するか、フォルダアイコン（ ）をクリックして表示される「データフォルダの選択（またはアップロードフォルダの選択）」でフォルダを選択してください。フルパスを入力するときは、そのフォルダが存在するかどうかを確認してから入力してください。
データフォルダとアップロードフォルダは別のフォルダを指定してください。

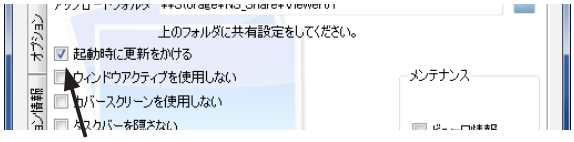


(3)「ＯＫ」ボタンをクリックすると設定は完了です。
ビューワとエディタを別のＰＣで動作させる場合は、アップロードフォルダの場所をメモしておくことをお奨めします。

※データフォルダ：NextScreen で必要な様々なデータが格納されます。ビューワとエディタを同一ＰＣで動作させる場合はビューワとエディタは同じデータフォルダを指定する必要があります。ビューワが起動時にデータフォルダを見つけることができない場合、ビューワは直ちに終了します。

※アップロードフォルダ：別のＰＣで動作するエディタがデータをアップロードするときに使用します。ビューワとエディタを別ＰＣで動作させ、リモートでアップロードする場合は、ここで指定したフォルダに対してネットワークの「共有」設定をする必要があります。

ビューワのバージョンが 1.7.0.7 以降の場合は、アップロードフォルダに UNC（ネットワーク上のパス）を指定することができます。また、「起動に更新をかける」にチェックを入れた場合は、ビューワが起動するときに、アップロードフォルダで指定したフォルダ内の NextScreen 用のデータを全てデータフォルダへコピーします。この機能は Windows Embedded などでドライブプロテクトのような機能が有効の際に、データをネットワーク上に保存しておくという運用等において使用します。



起動時に更新をかけるにチェックを入れる

※ UNC を使用するときは、ビューワを動作させるコンピュータとユーザーがそのネットワークパスにアクセスできるように設定してください。

※詳しくは「第 9 章 ネットワークストレージの利用」を参照してください。

※ビューワのバージョンが 1.7.0.6 以前の場合は、アップロードフォルダに UNC を指定するとコンテンツの更新が正常に動作しないことがあります。また、起動時にアップロードフォルダが見つからない場合に、ビューワが異常終了します。

フォルダの共有（ビューワ）

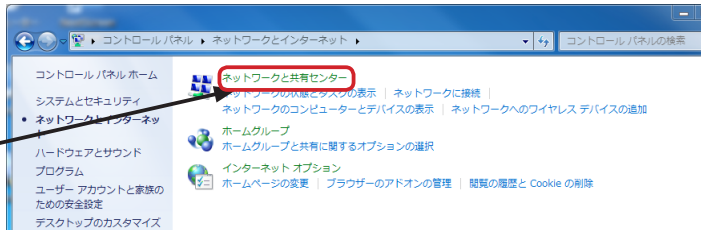
ビューワとエディタを別のＰＣで動作させ、リモートからデータをアップロードする使い方をする場合は、ビューワが動作するＰＣでフォルダを共有する必要があります。
※ビューワとエディタを同じＰＣで動作させる場合は共有の設定の必要はありません。

Windows 7 の場合

(1)「コントロール パネル」を開き、「ネットワークとインターネット」をクリックします。

コントロール パネル（カテゴリ表示）

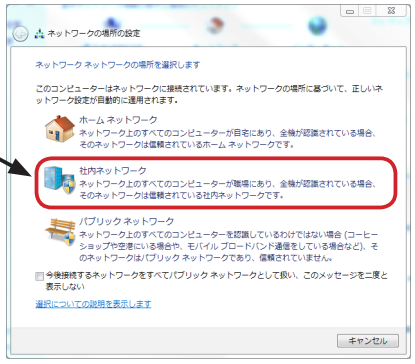
(2)「ネットワークとインターネット」が開きます。
「ネットワークと共有センター」をクリックします。



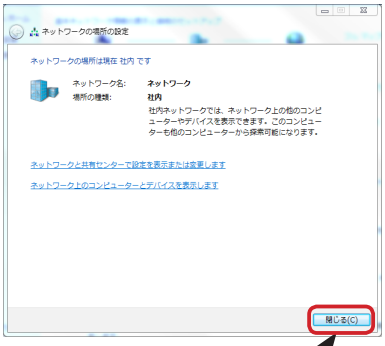
(3)「アクティブなネットワークの表示」の「ネットワーク」が「社内ネットーワーク」になっていなければ､「ホームネットワーク」（または「パブリックネットワーク」）をクリックします。

もし「ネットワーク」が「社内ネットワーク」でなければクリック

※社内ネットワークに切り替えます。



「社内ネットワーク」をクリック



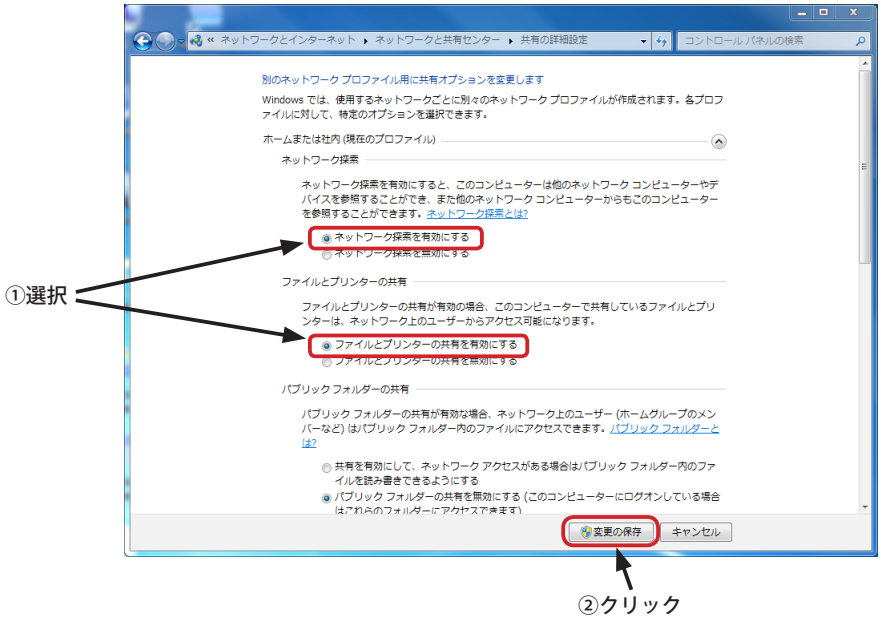
クリック

フォルダの共有（ビューワ）

Windows 7 の場合

(4)「ネットワークと共有センター」で、「共有の詳細設定の変更」をクリックします。

(5)「共有と詳細設定」が開きます。「ネットワーク検索を有効にする」と「ファイルとプリンタの共有を有効にする」を選択し、「変更の保存」ボタンをクリックして画面を閉じます。



(6)「コンピュータ」からビューワの設定で設定した「アップロードフォルダ」の一つ上のフォルダを開きます。アップロードフォルダが "C:¥Fukuneko¥NextScreen¥Upload" の場合、一つ上のフォルダは、"C:¥Fukuneko¥NextScreen" になります。

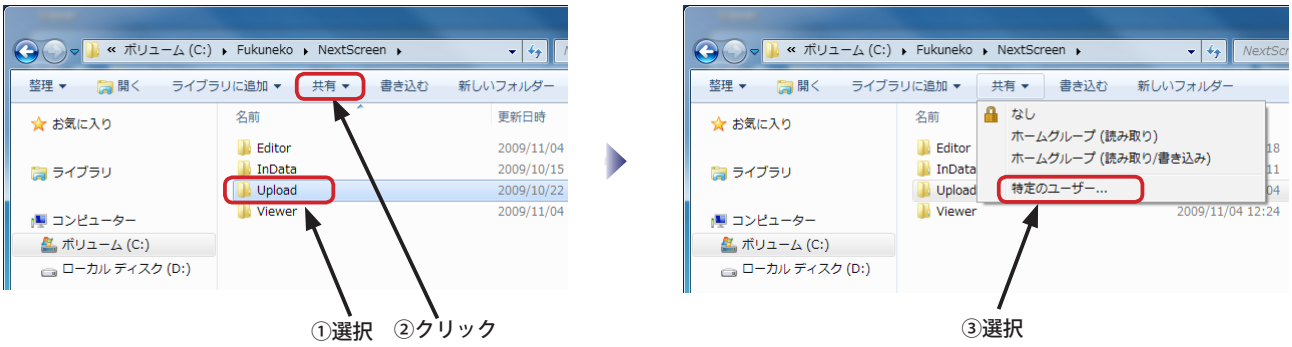
アドレスを入力

C:¥Fukuneko¥NextScreen を入力すると素早くアクセスできます。

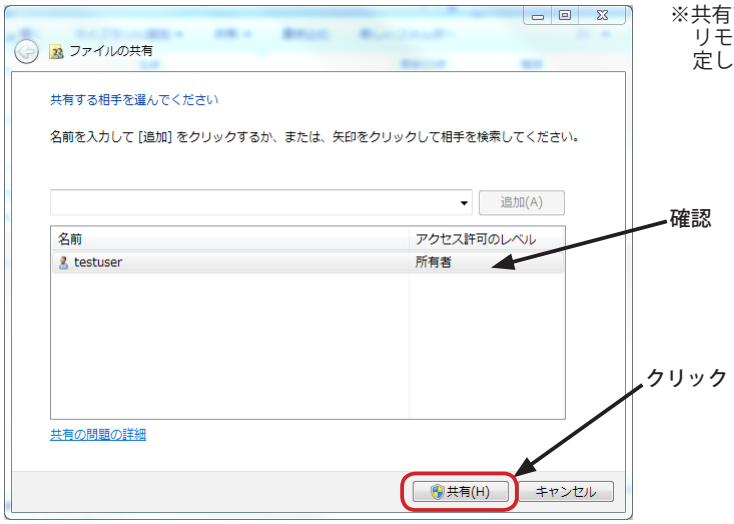
フォルダの共有（ビューワ）

Windows 7 の場合

(7) アップロードフォルダ（この画面の例では "Upload"）をクリックして選択した状態で、「共有」をクリックします。
表示されるドロップダウンメニューの「特定のユーザー」を選択します。

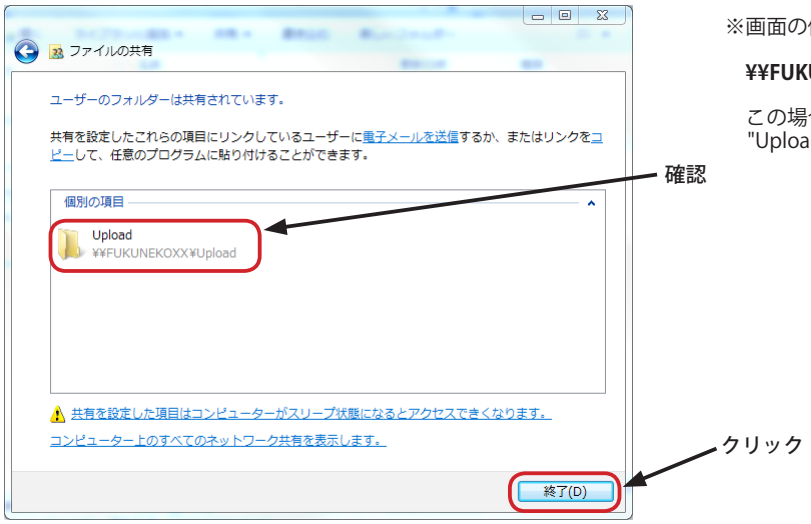


(8) ファイルの共有では現在実行中のユーザー名が表示されます。「アクセス許可のレベル」が「所有者」になっていることを確認してください。共有用に別のユーザーを使用する場合は、追加してください。
よろしければ、「共有」ボタンをクリックします。



※共有で使用するユーザーにパスワードが設定されていない場合、リモートからの接続ができなくなります。必ずパスワードを設定しておいてください。

(9) フォルダ共有の確認画面が表示されます。ここで、コンピュータ名と共有名を確認できます。エディタの設定で使用しますので、情報を控えておいてください。確認後、「終了」ボタンをクリックします。



※画面の例に表示されている次の形式を UNC と呼びます。

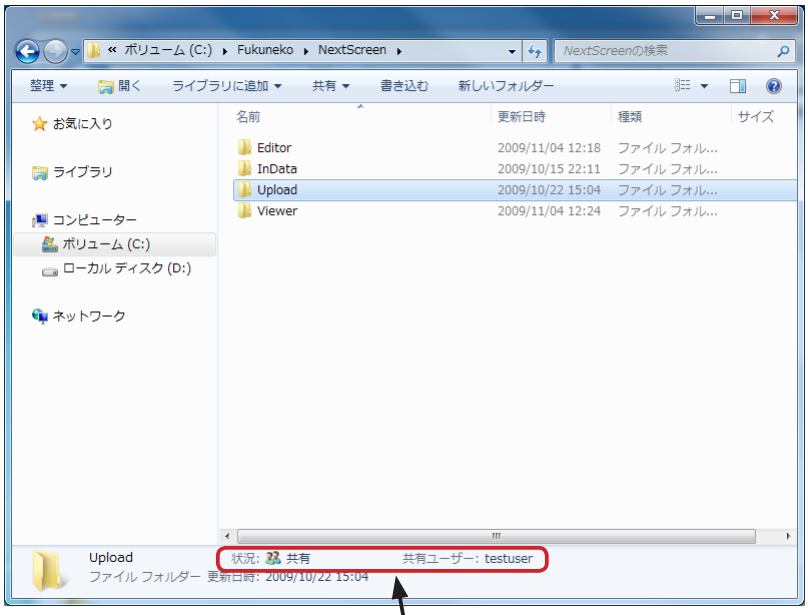
¥¥FUKUNEKOXX¥Upload

この場合、"FUKUNEKOXX" がコンピュータ名です。
"Upload" が共有名です。

フォルダの共有（ビューワ）

Windows 7 の場合

(10)"Upload" フォルダを選択したとき、画面下部の表示内容が「共有」になります。



状況が「共有」になる

※ Windows 7 には「ホームグループ」という機能があり、ここで説明したのとは異なる共有設定を行なうことができます。NextScreen は「ホームグループ」による共有でも使用することも可能です。「ホームグループ」による共有設定については Windows 7 のマニュアル等を参考にしてください。

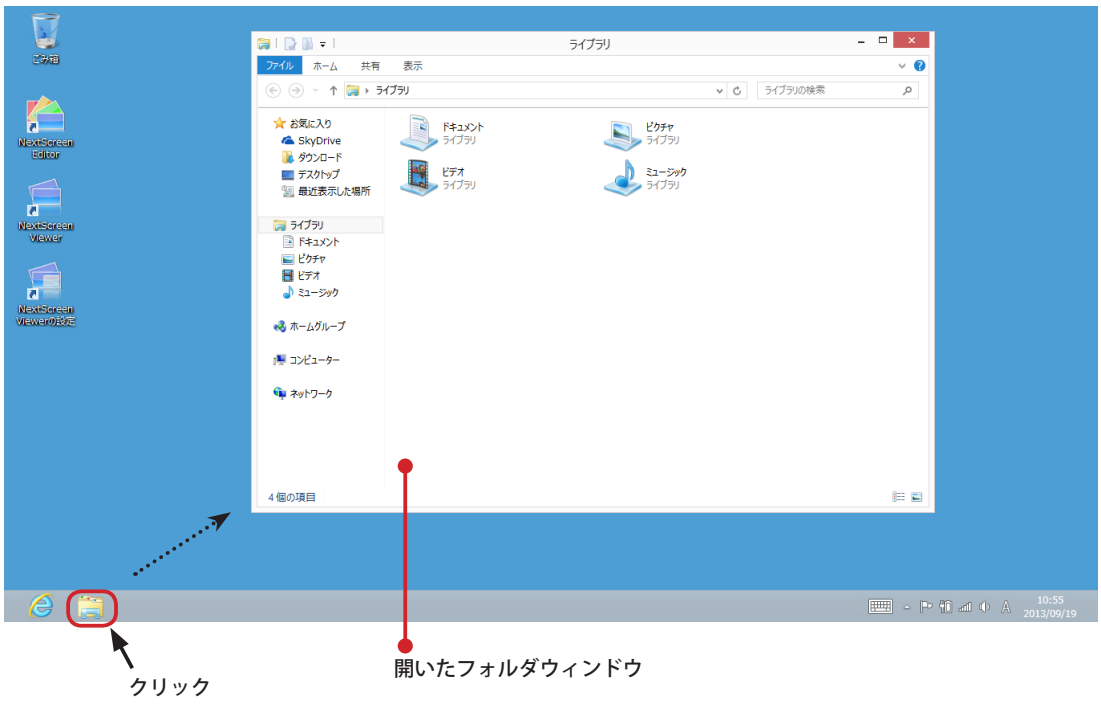
※ Windows がドメインに参加している場合の設定についてはネットワーク管理者へ問い合わせてください。

フォルダの共有（ビューワ）

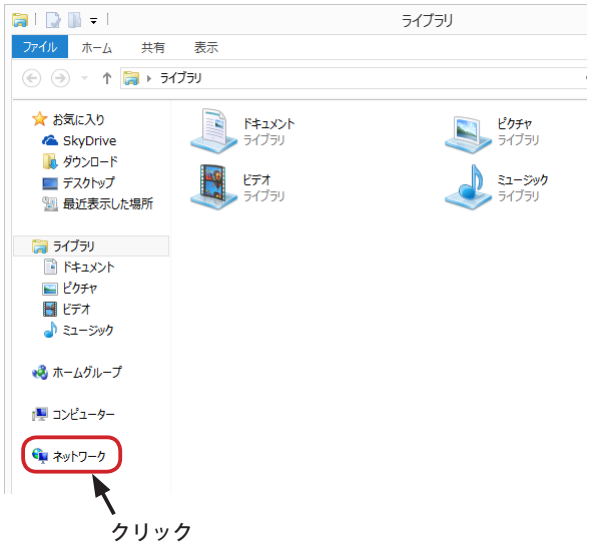
Windows 8 の場合

(1) デスクトップのタスクバーの「フォルダ」アイコンをクリック（またはタップ、以下クリックに統一）してフォルダウィンドウを開きます。※ここではリボンが最小化された状態を前提として説明します。

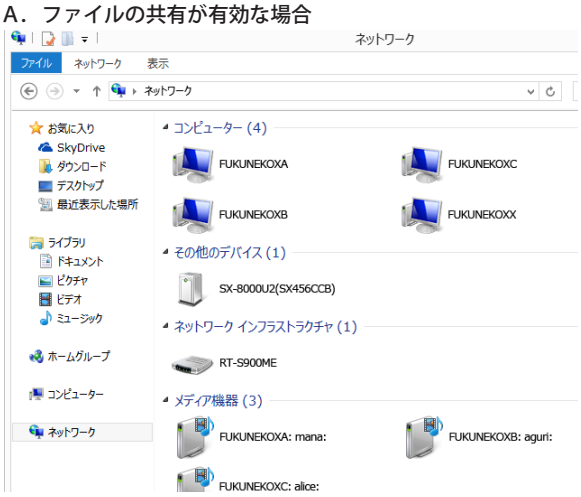
デスクトップ



(2) フォルダウィンドウの左側の一番下の「ネットワーク」をクリックします。

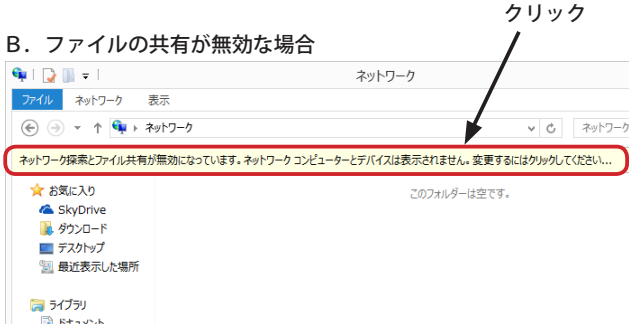


A．ファイルの共有が有効な場合



(2) ファイル共有機能が有効の場合は、A．の画面のようにコンピュータやデバイスの一覧が表示されます。(5) の説明へ進んでください。
ファイル共有機能が無効の場合は、B．の画面のように「**ネットワーク検索とファイル共有が無効になっています。ネットワークコンピュータとデバイスは表示されません。変更するにはクリックしてください。**」と表示されるので、その表示された文字列をクリックしてください。

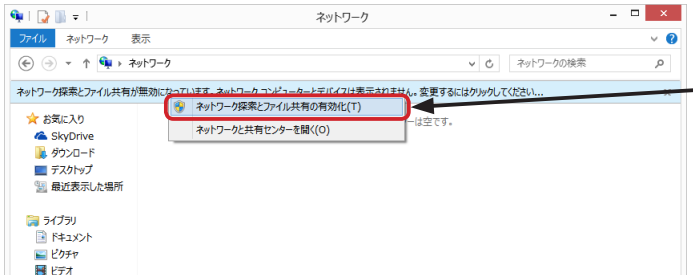
B．ファイルの共有が無効な場合



フォルダの共有（ビューワ）

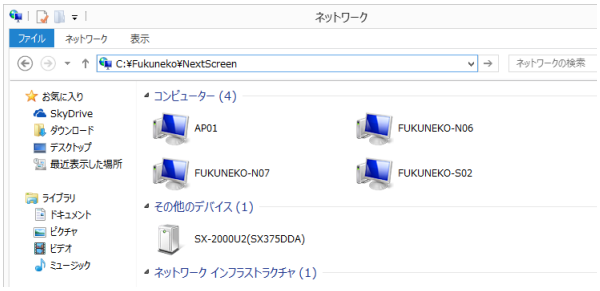
Windows 8 の場合

(3)「**ネットワーク検索とファイル共有が無効になっています。ネットワークコンピュータとデバイスは表示されません。変更するにはクリックしてください。**」をクリックすると、コンテキストメニューが表示されるので、「ネットワーク検索とファイル共有の有効化」を選択してください。



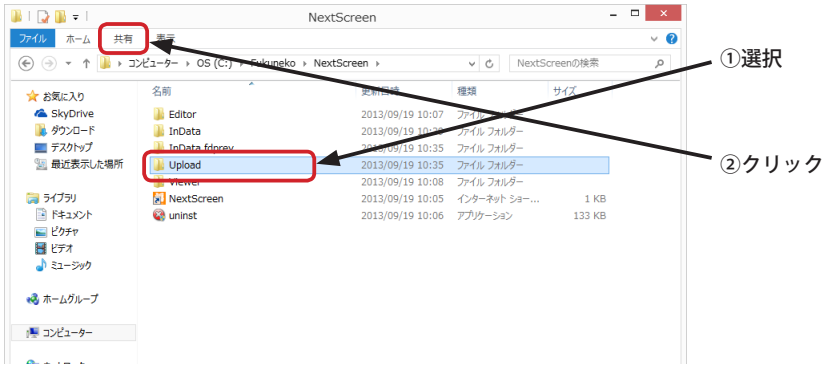
(4) ファイル共有機能が有効になると、コンピュータやデバイスの一覧が表示されます。

ファイルの共有が有効な画面

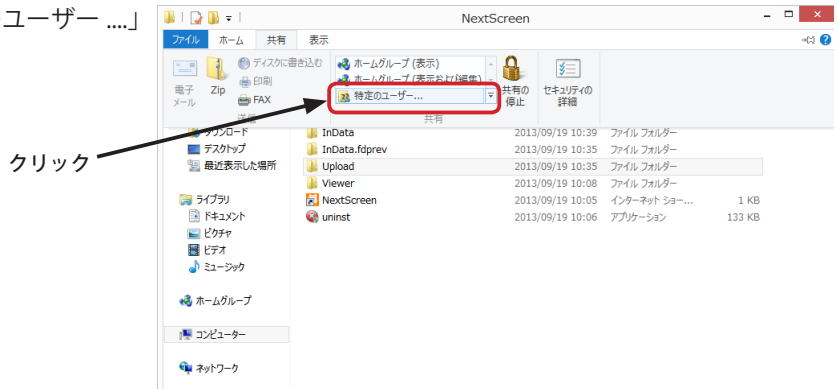


(5) ビューワの設定で設定した「アップロードフォルダ」の一つ上のフォルダを開きます。アップロードフォルダが "C:¥Fukuneko¥NextScreen¥Upload" の場合、一つ上のフォルダは、"C:¥Fukuneko¥NextScreen" になります。アップロードフォルダ（この例では Upload）を選択し、タブの「共有」をクリックします。

設定したアップロードフォルダの一つ上のフォルダ



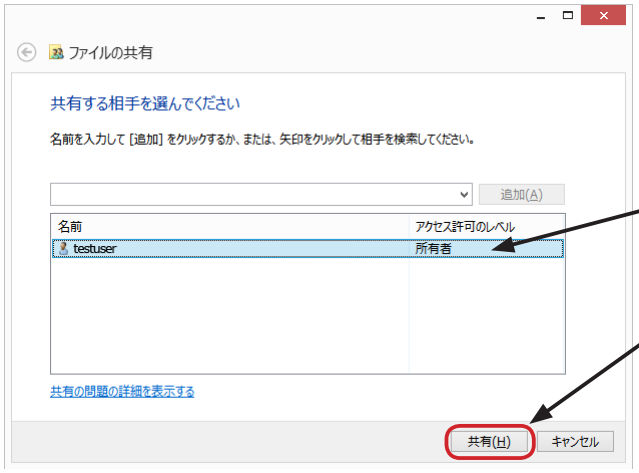
(6)「共有」のリボンが表示されたら、「特定のユーザー ....」をクリックします。



フォルダの共有（ビューワ）

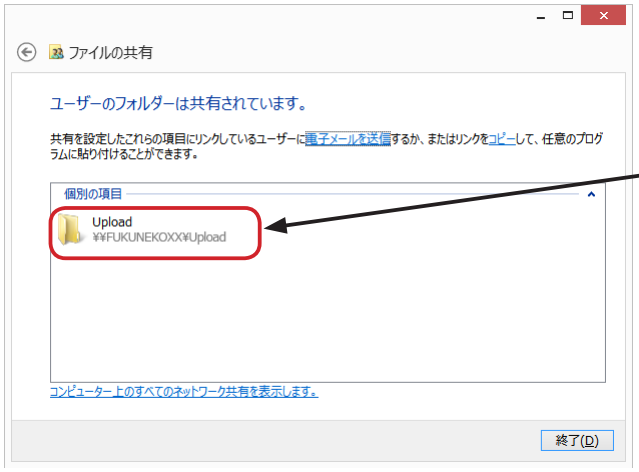
Windows 8 の場合

(8) ファイルの共有では現在実行中のユーザー名が表示されます。「アクセス許可のレベル」が「所有者」になっていることを確認してください。共有用に別のユーザーを使用する場合は、追加してください。
よろしければ、「共有」ボタンをクリックします。



※共有で使用するユーザーにパスワードが設定されていない場合、リモートからの接続ができなくなります。必ずパスワードを設定しておいてください。

(9) フォルダ共有の確認画面が表示されます。ここで、コンピュータ名と共有名を確認できます。エディタの設定で使用しますので、情報を控えておいてください。確認後、「終了」ボタンをクリックします。



※画面の例に表示されている次の形式を UNC と呼びます。

¥¥FUKUNEKOXX¥Upload

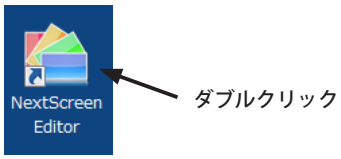
この場合、"FUKUNEKOXX" がコンピュータ名です。
"Upload" が共有名です。

アップロード先の登録（エディタ）

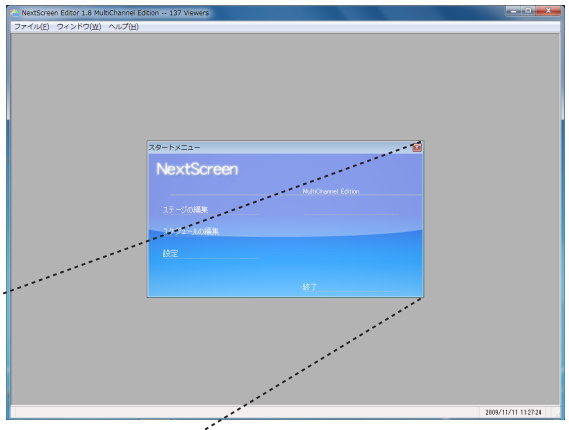
エディタからリモートのビューワへコンテンツ（ステージとスケジュール含む）をアップロードしての運用を行なうためには、エディタにアップロード先としてビューワの情報を登録しておく必要があります。同一 PC でエディタとビューワを運用する場合にはアップロード先の登録をする必要はありません。

【重要】Ver.1.8.6.0 からアップロード方式が、大きく変更されています。旧ビューワへアップロードする時は、アップロード先登録画面（次ページ）で「旧アップロード方式を使用する」にチェックを入れてください。
将来のバージョンでは、旧アップロード方式は廃止予定です。ビューワの旧バージョンを使用している場合は、最新版にアップグレードし、「新しい方式のステージを使用する」オプションを有効にすることを推奨します。

(1)NextScreen のエディタを起動します。デスクトップまたはスタートボタンからのメニューのアイコンをダブルクリック（クリック）してビューワを起動してください。（名称は NextScreen Editor です。）



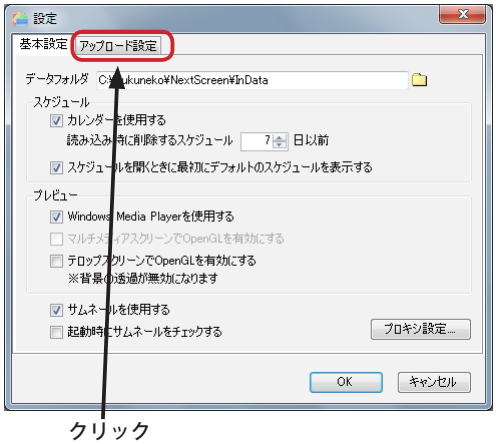
エディタ起動直後の画面



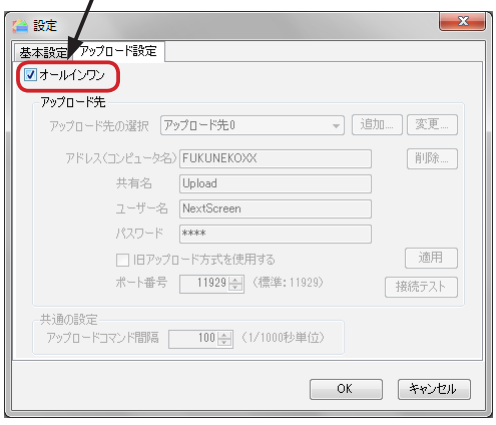
(2)NextScreen のエディタが起動すると最初に「スタートメニュー」が表示されます。「設定」をクリックしてください。

スタートメニュー

(3)「設定」画面が表示されたら、「アップロード設定」のタブをクリックします。
初期状態では「オールインワン」にチェックが入っています。エディタとビューワを同じ PC で動作させる場合は、「オールインワン」にチェックが入った状態にします。エディタとビューワを別の PC で動作させ、リモートでアップロードをする運用を行なう場合は、「オールインワン」のチェックをはずします。

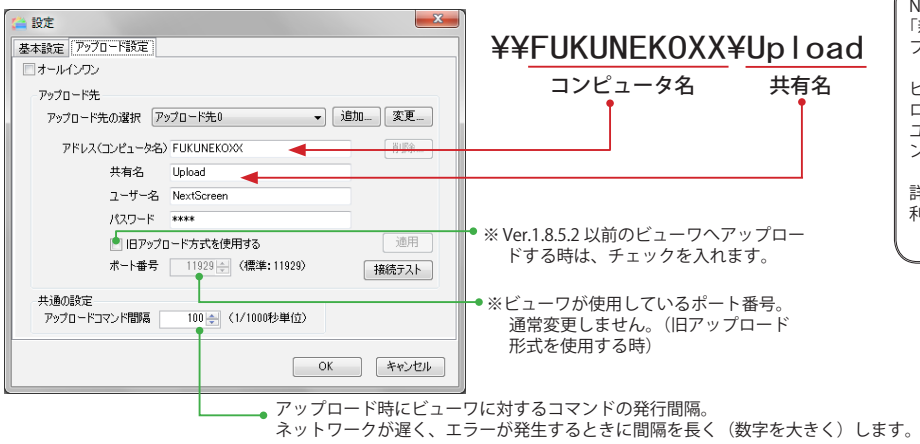


エディタとビューワを別の PC で動作させるときは、チェックをはずす



アップロード先の登録（エディタ）

(4)「オールインワン」のチェックをはずすと、アップロード先を入力できるようになります。初期状態で、仮の情報が入力済みになっているので、それらを削除してから入力してください。アップロード先は、ビューワの PC で設定した内容になります。下記例は、UNC が "¥¥FUKUNEKOXX¥Upload" の場合です。コンピュータ名の代わりに IP アドレスを入力することもできます。

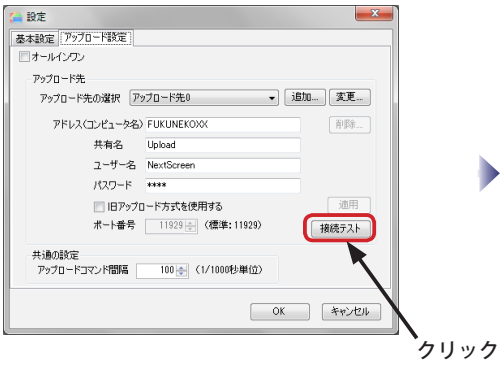


NextScreen のバージョン 1.8.6.0 以降において、「新しい方式のステージを使用する」場合、アップロード方式が変わっています。

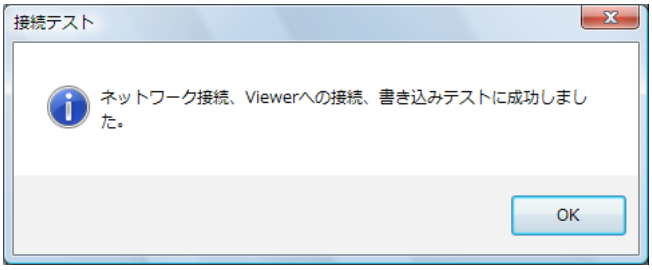
ビューワが動作する PC とコンテンツをアップロードするストレージを別に指定する場合は、ユーザー名とパスワードはストレージにログオンするためのものを入力してください。

詳しくは、「第 9 章 ネットワークストレージの利用」を参照してください。

(5) 入力した後、接続テストを行なう前に、ビューワを起動させておいてください。（ビューワが動作していないと接続テストでエラーになります。）入力した情報に間違いがないことを確認したら、「接続テスト」ボタンをクリックしてください。接続テストが成功すると「テスト成功の画面」が表示されます。
テストに失敗した場合は、ネットワークや共有の設定を見直してください。（テストは 40 秒程でタイムアウトしますので、接続に非常に時間がかかる場合も失敗します。）

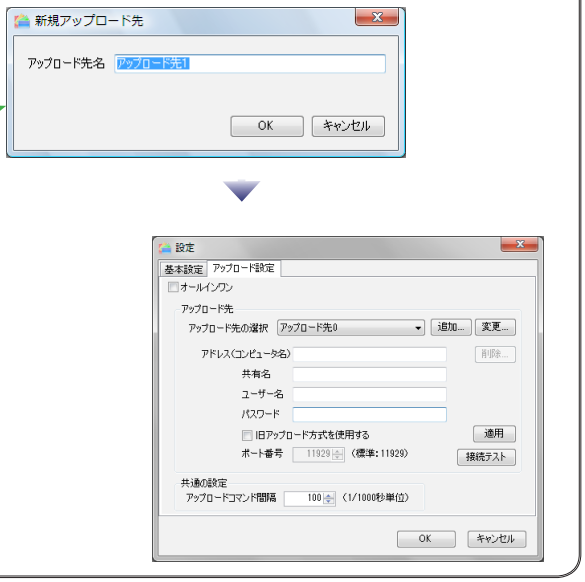


テスト成功の画面



(6) 接続テストが成功したら、「OK」ボタンをクリックしてください。（アップロード先を追加するときは「適用」をクリックしてください。）

※複数のビューワへアップロードを行なうときは、「追加」ボタンをクリックして、アップロード先を追加してください。



第 3 章 ステージ

第 3 章 ステージ

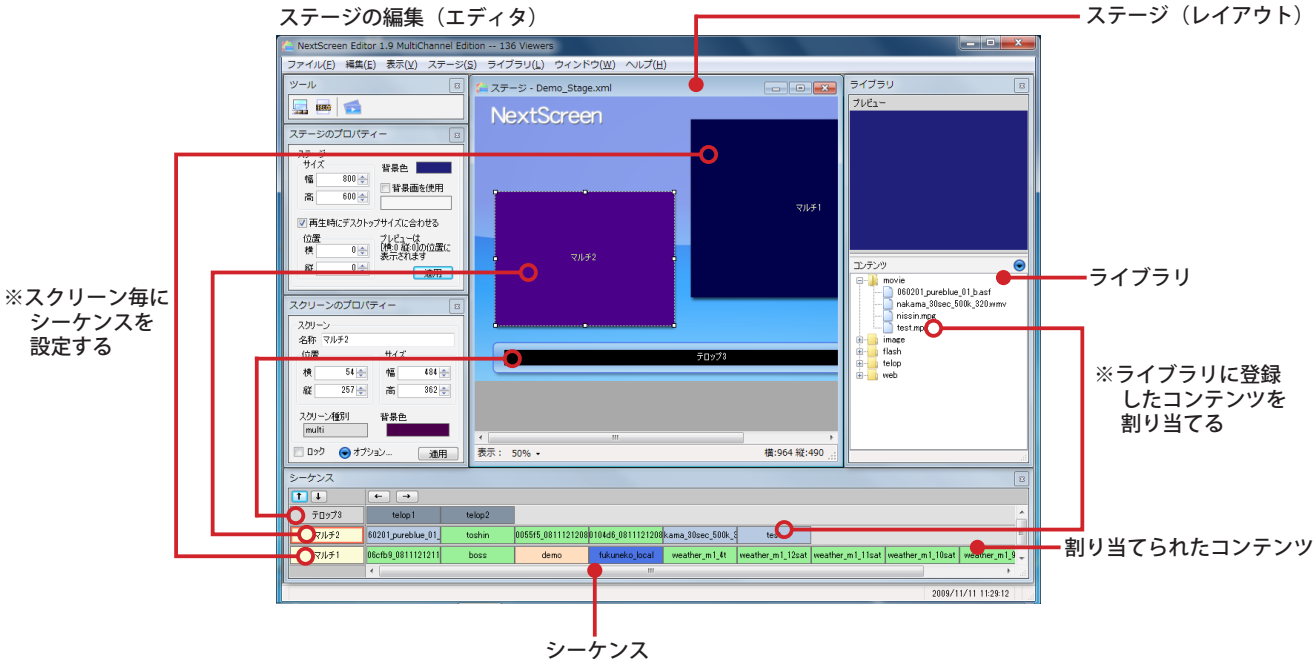
ステージの概要

ステージは、ビューワで表示される画面のことを指します。ステージには背景と「スクリーン」を配置します。スクリーンにはスクロールする文字を割り当てる「テロップスクリーン」と動画、画像、Flash、Web を割り当てる「マルチメディアスクリーン」の 2 種類があります。

ビューワの表示（ステージ）

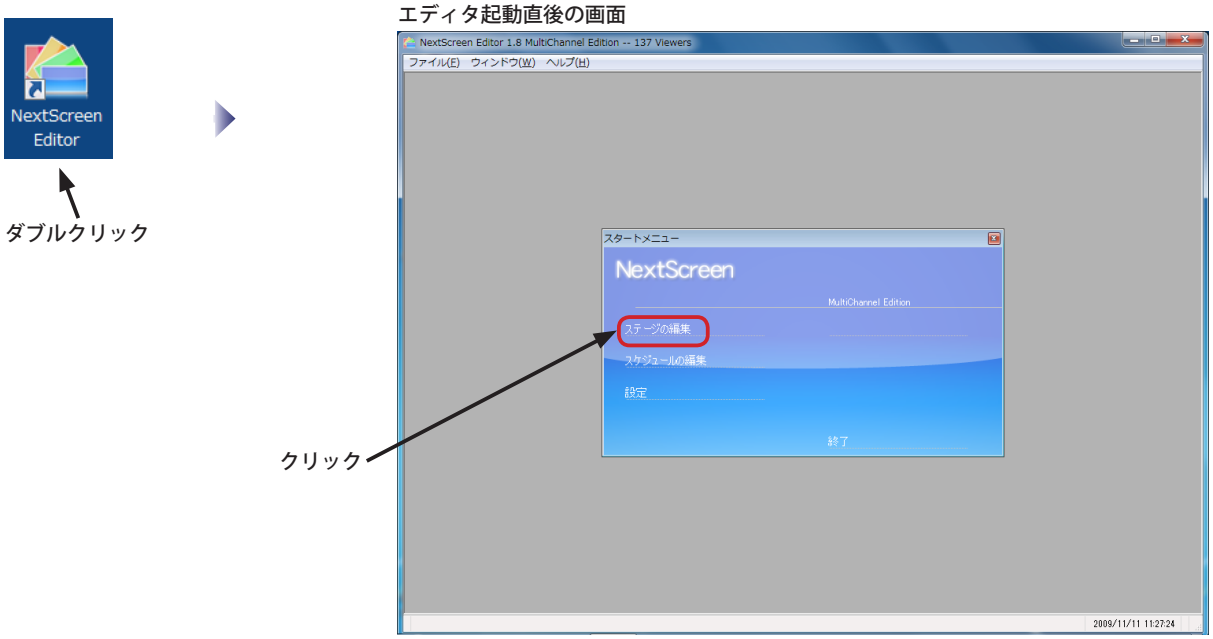
各スクリーンにはコンテンツとその表示する順番を割り当てることができます。この順番を「シーケンス」と呼びます。コンテンツは、「ライブラリ」に登録する必要があります。

ステージの編集（エディタ）

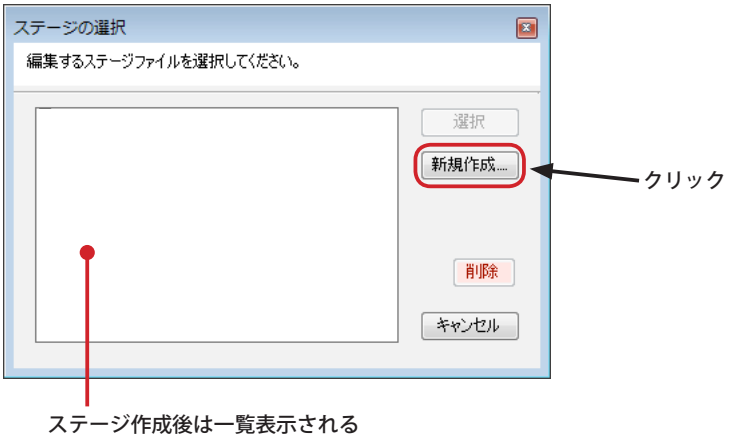


ステージの新規作成

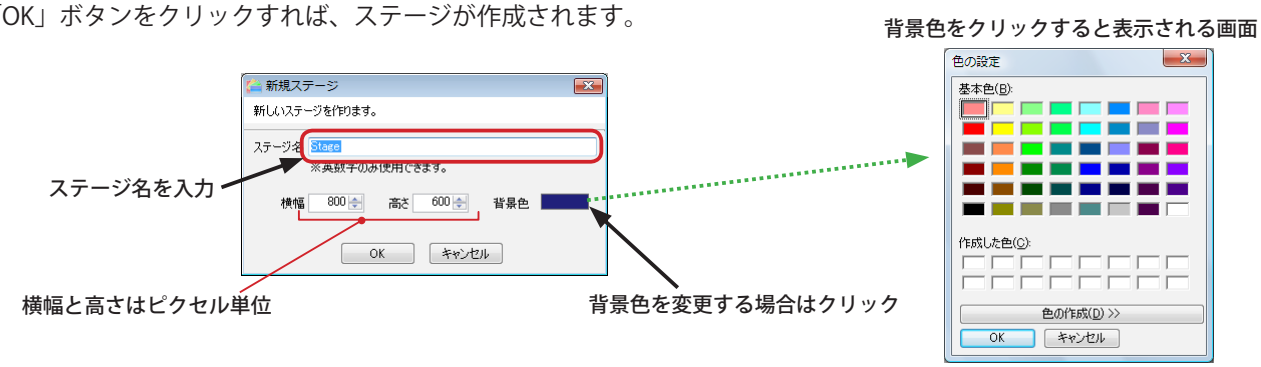
(1) エディタを起動し、最初に表示される「スタートメニュー」の「ステージの編集」をクリックします。



(2)「ステージの選択」が表示されます。ステージを作成後は一覧にステージ名が表示されますが、初期状態では何も表示されていません。「新規作成」ボタンをクリックしてください。



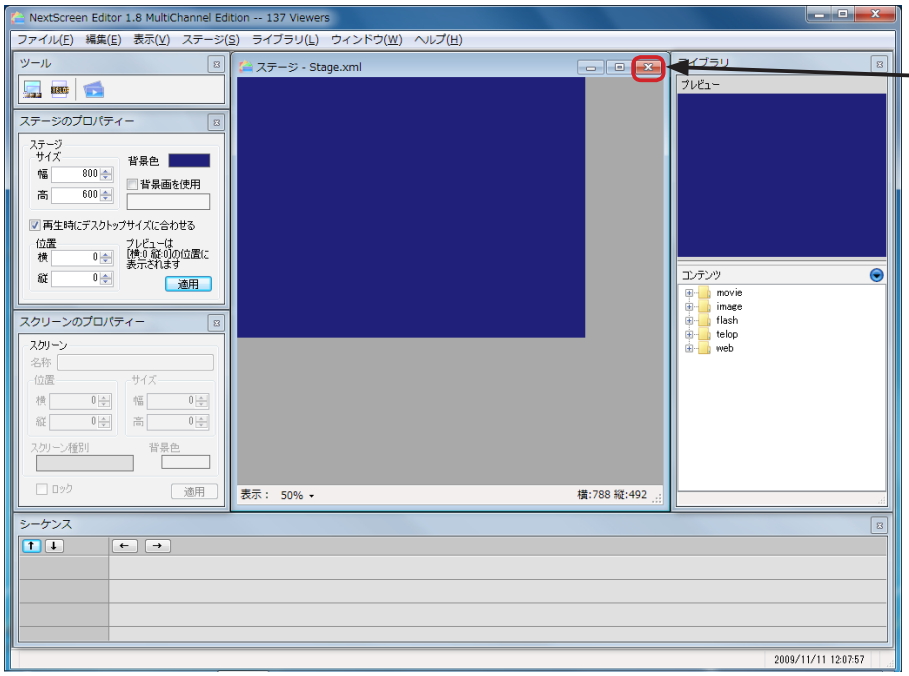
(3)「新規ステージ」が表示されます。作成するステージ名を入力してください。ステージ名に使用できるのは英数字のみです。また、必要に応じてステージのサイズ（横幅と高さ）と背景色を変更します。ステージのサイズと背景色はステージの編集画面でも随時変更可能です。
「OK」ボタンをクリックすれば、ステージが作成されます。



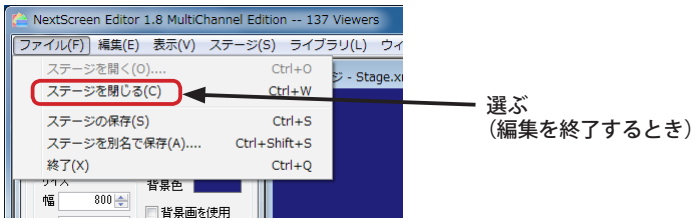
ステージの新規作成

(4) ステージが作成されると、ステージの編集画面が開きます。この画面で、ライブラリへのコンテンツの登録、スクリーンの設定、シーケンスの設定などの作業を行ないます。
ステージの編集を終了するときは、「ステージ」子ウィンドウの「X」ボタンをクリックするか、メニューの「ファイル」ー「ステージを閉じる」を選んでください。

ステージの編集画面



ファイルメニュー



ステージのサイズを変更する

(1)「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「幅」と「高」の値を変更することによって、ステージのサイズを変更することができます。値はピクセル単位です。ステージ ウィンドウは実際の 50%表示になっています。
NextScreen はビューワで表示を行なうときに、背景となるステージをここで設定したサイズとして表示します。ステージのサイズがビューワの PC で設定された画面の解像度よりも小さいとき（ステージのサイズ ＜ PC の画面）、PC のデスクトップの一部が表示されます。これを避けるためには、「再生時にデスクトップサイズに合わせる」チェックボックスにチェックを入れます。「スクリーンの位置とサイズを自動調整」にチェックを入れると、配置された各スクリーンのサイズや位置がデスクトップサイズに合わせて自動的に調整されます。（テロップスクリーンはフォントサイズも自動調整されます。）

※「再生時にデスクトップサイズに合わせる」にチェックが入った状態でデスクトップにサイズが合うのは、背景となるステージのみです。配置されるスクリーンのサイズや位置は変更されません。スクリーンも自動調整するためには、「スクリーンの位置とサイズを自動調整」にもチェックを入れる必要があります。

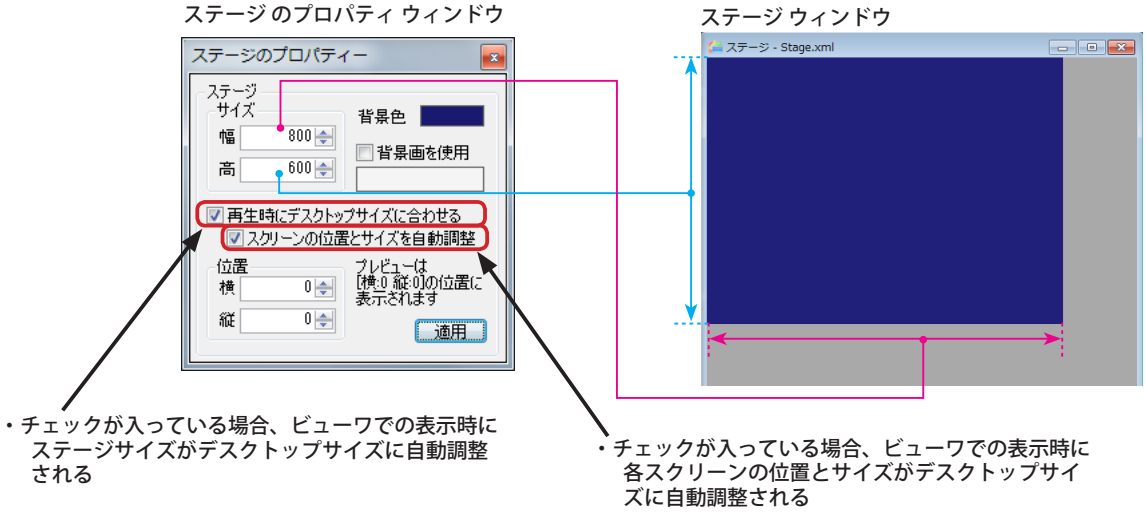
※設定したステージのサイズがビューワの PC に設定された解像度よりも大きいとき（ステージのサイズ ＞ PC の画面）、ステージの背景の表示が崩れることがあります。

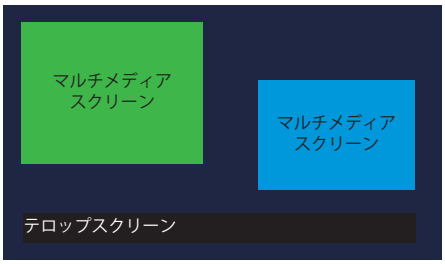
※「スクリーンの位置とサイズの自動調整」機能は Ver.1.8.5.0 以降で有効です。

※「スクリーンの位置とサイズの自動調整」機能は「新しい方式のステージを使用する」ときのみ有効です。旧方式のステージを利用するときは自動調整機能を使用しないでください。表示が大きく崩れる可能性があります。

※自動調整により表示される場合は表示位置がずれる可能性があります。ずれが生じる場合は自動調整機能を使用しないでください。

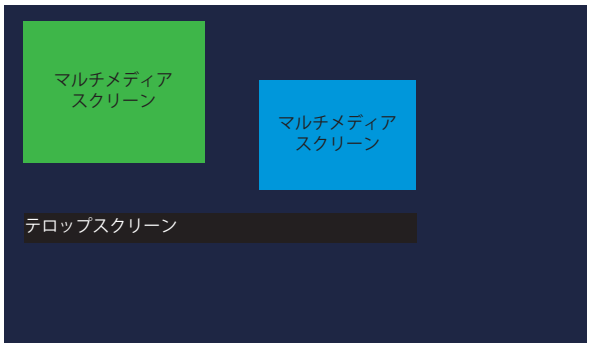
※ Windows では、画面のサイズ＝デスクトップサイズではありません。２つのモニタ（ディスプレイ）を接続した場合、その２つの画面を合わせた領域がデスクトップサイズになります。モニタが１つの場合は通常、画面サイズ＝デスクトップサイズになります。）



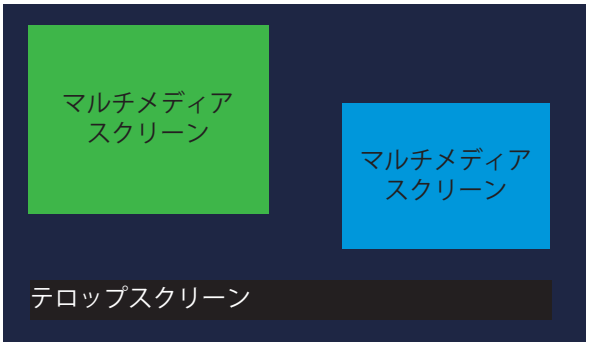


例）左の図のようにステージサイズを 720x480 で作成し、表示するビューワ PC の画面サイズ（デスクトップサイズ）が 1280x720 の場合、チェックするオプションによって表示が異なってきます。
「再生時にデスクトップサイズに合わせる」のみにチェックが入っている場合は左下図のように背景のみが拡大されて表示されます。
「スクリーンの位置とサイズを自動調整」にもチェックが入っている場合は右下図のように背景と各スクリーンが拡大されて表示されます。（テロップスクリーンのフォントサイズも拡大されます。）

「再生時にデスクトップサイズに合わせる」のみにチェックが入っている場合

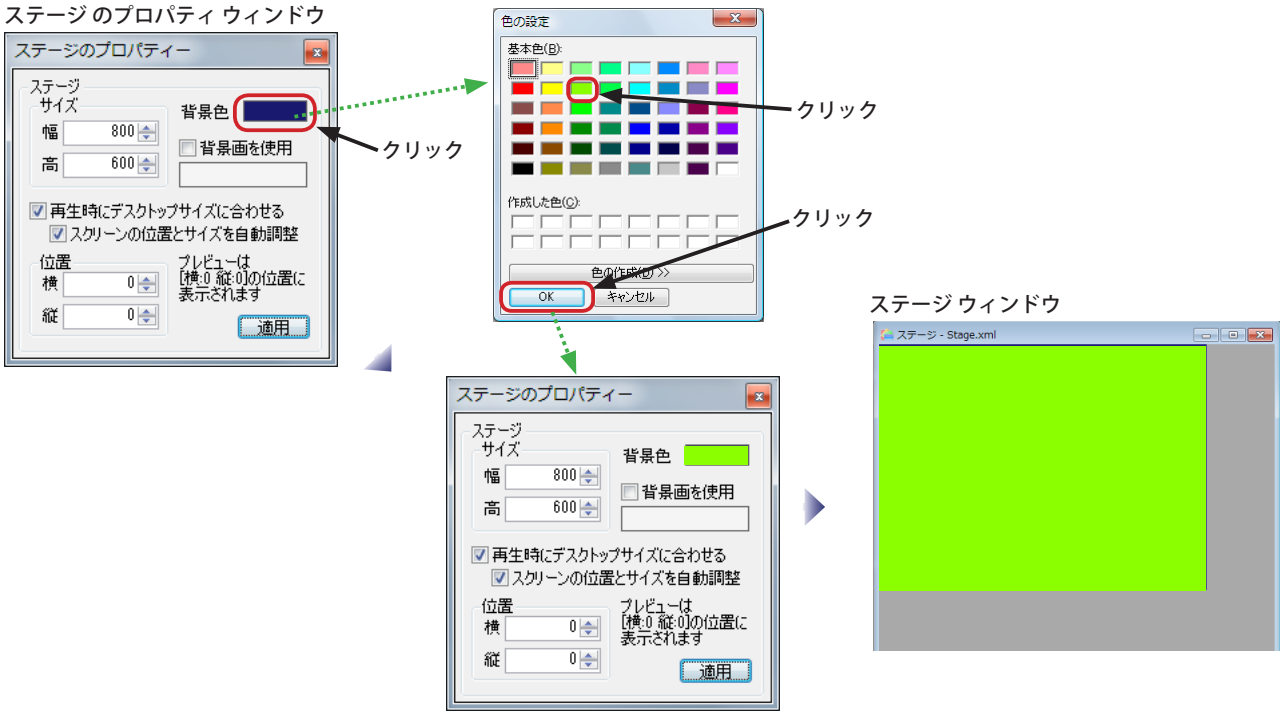


「スクリーンの位置とサイズを自動調整」にもチェックが入っている場合



ステージの背景色を変更する

(1)「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「背景色」の色の部分をクリックすると、「色の設定」ウィンドウが表示されます。ここで選んだ色が背景色に設定されます。



ステージの表示位置を変更する

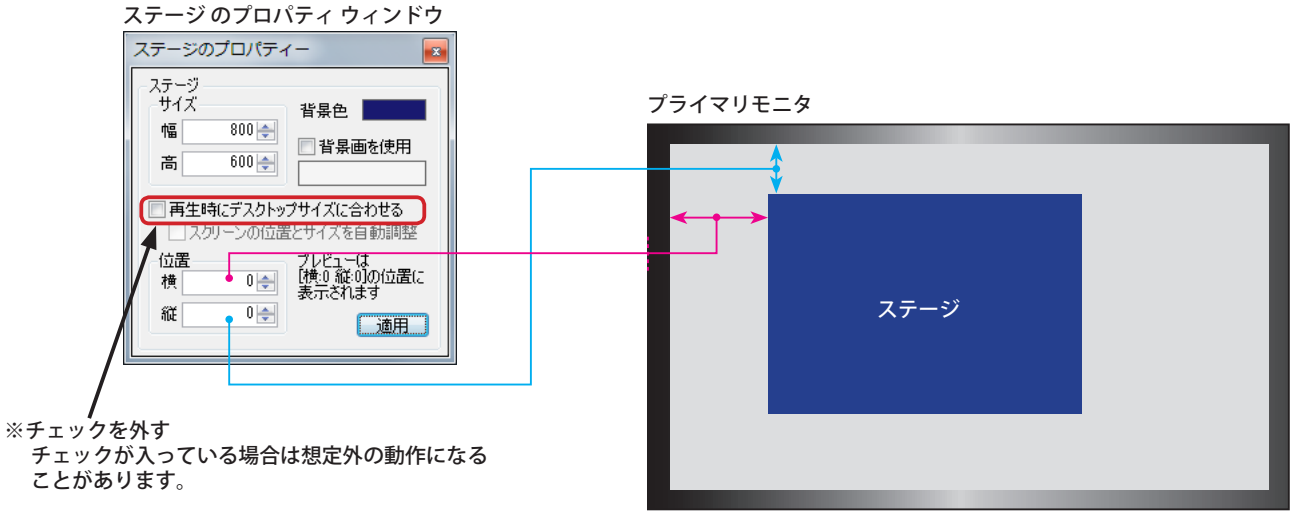
Ver.1.7.1 以降の NextScreen では、ステージの表示位置を変更できるようになりました。ステージの表示位置を変更することにより、オールインワン（1 台の PC で編集と表示を行う）環境での扱いが容易になります。

※オールインワン環境での運用はビューワの設定を変更することをお奨めします。

(1)「ステージのプロパティー ウィンドウ」の「横」と「縦」の値を変更することによって、ステージの表示位置を変更することができます。横と縦の位置は、プライマリモニタの左上が「0, 0」の位置となります。ステージの表示位置を変更するときは、「再生時にデスクトップサイズに合わせる」チェックボックスのチェックを外してください。

【重要 1】ステージの表示位置を変更した場合、各スクリーンの位置はステージの位置からの相対位置になります。

【重要 2】ステージの表示位置を変更してもエディタの画面上は変化がありません。また、プレビューでも表示位置は変更されません。

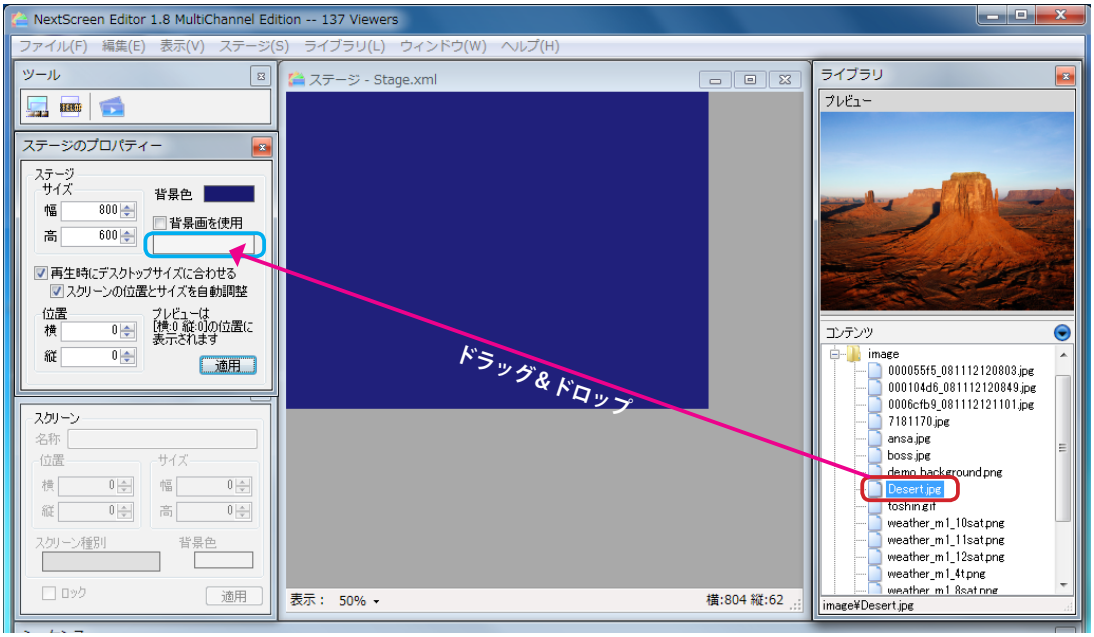


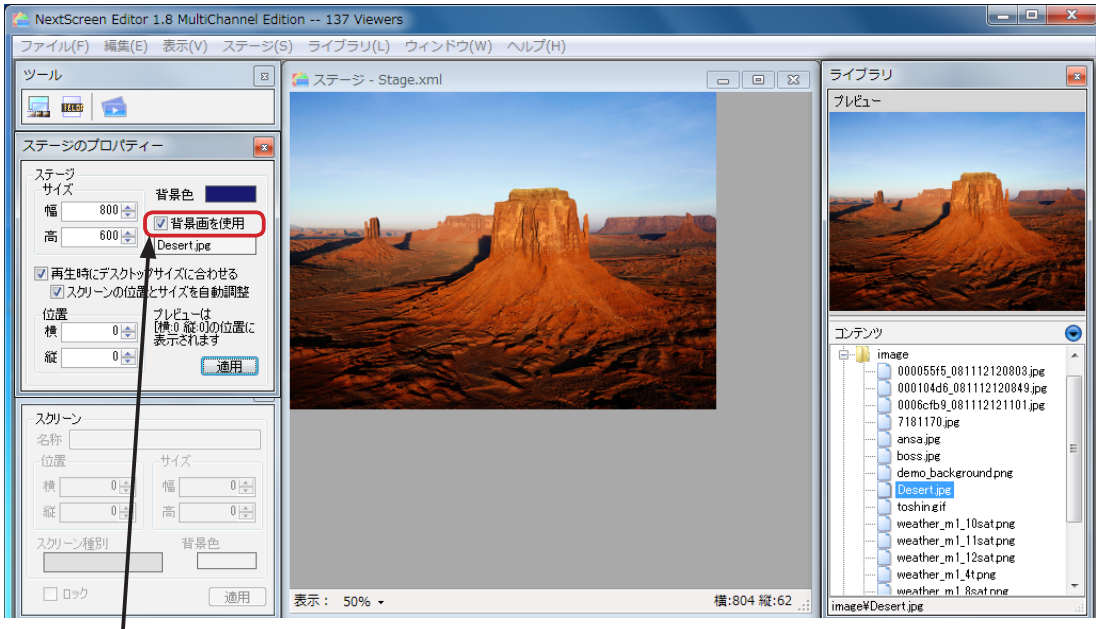
ステージの背景を静止画にする

ステージの背景に静止画を表示させることができます。使用する静止画は、あらかじめライブラリに登録されていなければなりません。静止画をライブラリへ登録する方法については、「第 4 章 ライブラリ」を参照してください。

(1)「ライブラリ ウィンドウ」で、「image」フォルダの中の任意の静止画をクリックします。ライブラリ ウィンドウのプレビューで内容を確認したら、「ステージのプロパティ ウィンドウ」の「背景画を使用」の直下の矩形領域へドラッグ＆ドロップします。（ライブラリの静止画の名前のところで、マウス左ボタンを押したままステージのプロパティへ移動させ、ボタンを離すこと）

【重要】静止画はステージのサイズへ拡大（または縮小）されます。静止画のサイズによってはアスペクト比（縦横比）が崩れることがありますので、注意してください。

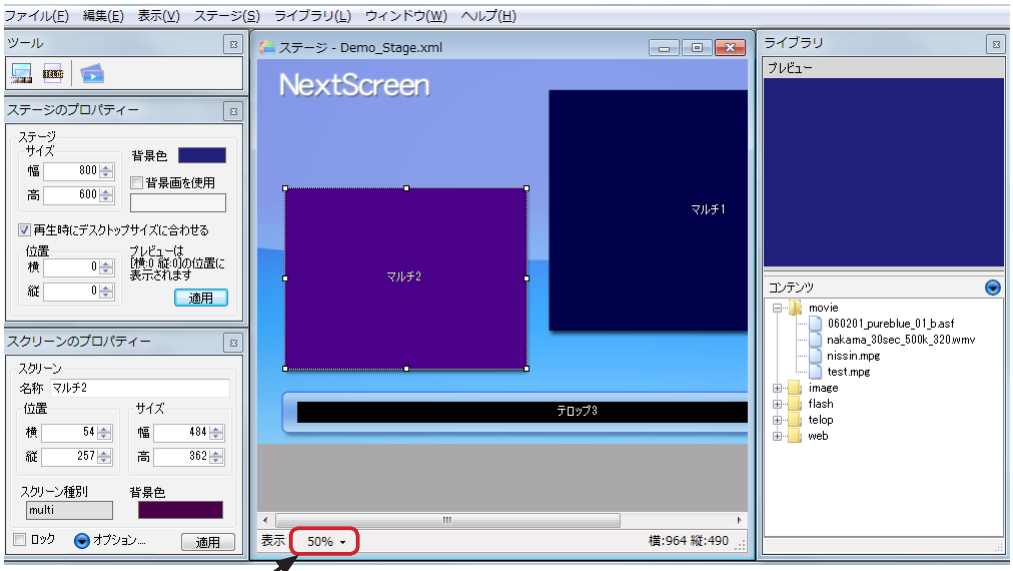




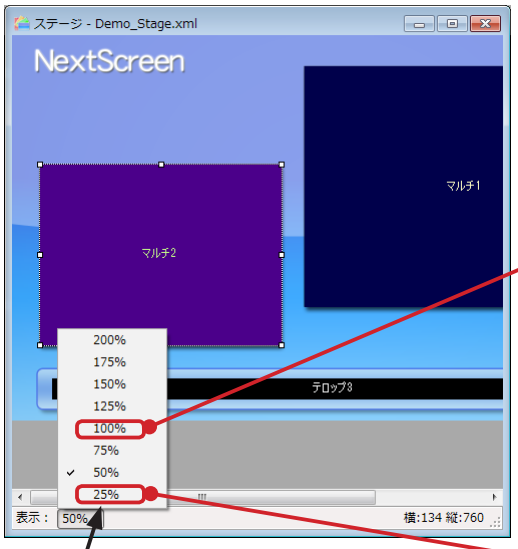
ステージを拡大縮小する

ステージ編集画面の表示は 50% 表示に設定されています。レイアウトの調整や、全体を見ようとするときに、エディタ PC のモニタ解像度によっては使いずらいこともあります。その場合は、拡大縮小の機能を利用することができます。

(1)「ステージ ウィンドウ」の左下の「表示」に現在の拡大縮小率が表示されています。(通常 50%)
拡大縮小率をクリックするとメニューが表示されますので、希望の拡大縮小率を選びます。

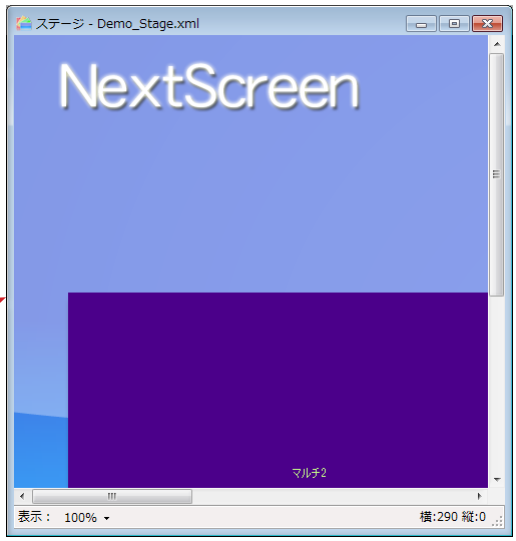


クリック

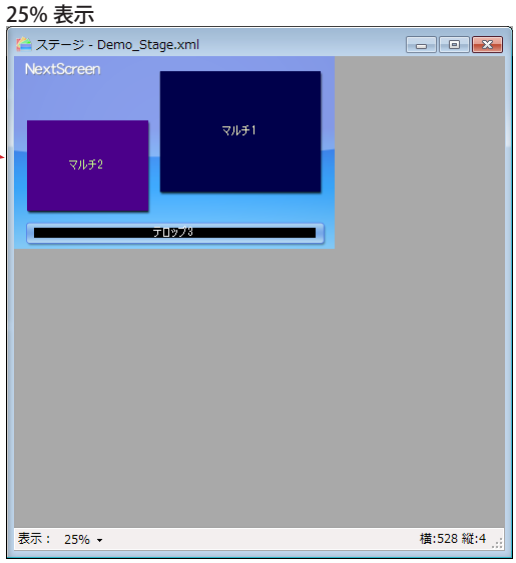


拡大縮小率を選ぶ

100% 表示



25% 表示



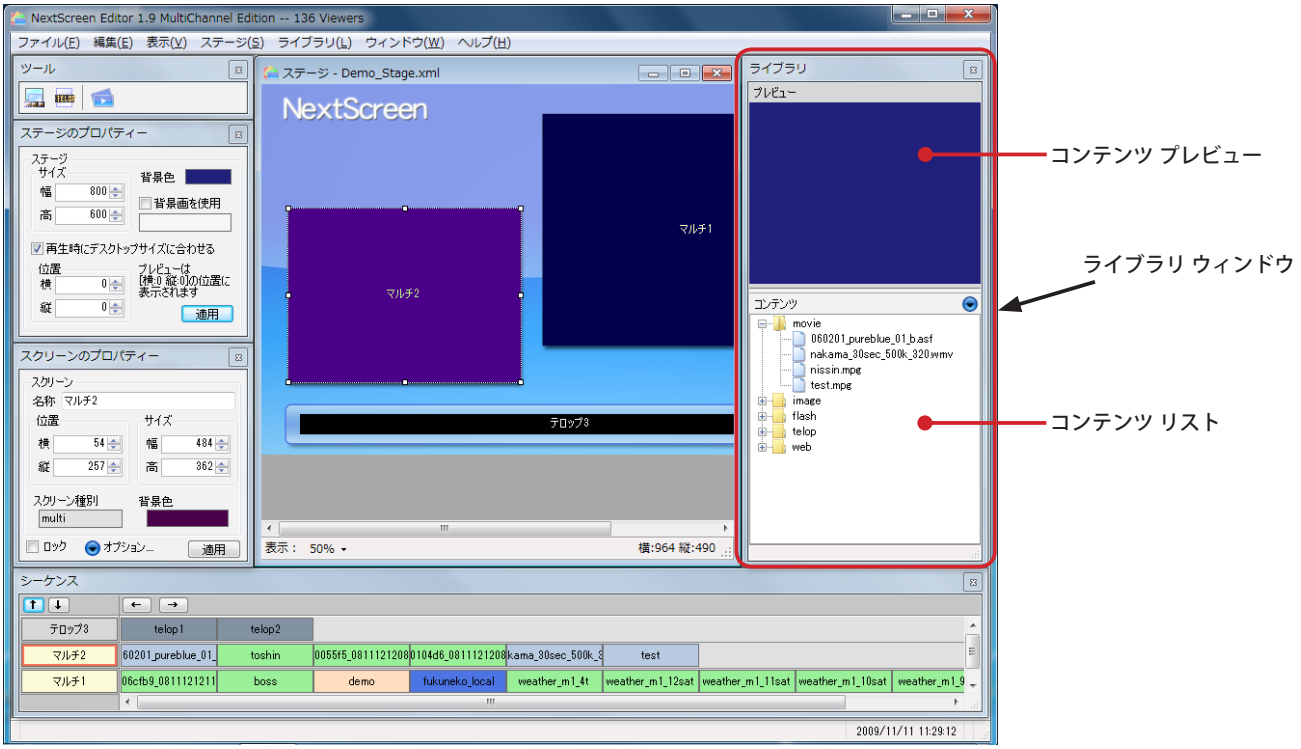
第 4 章 ライブラリ

第 4 章 ライブラリ

ライブラリについて

NextScreen で扱うコンテンツはライブラリへ登録する必要があります。ライブラリへの登録はエディタのステージ編集画面から行なうことができます。コンテンツはライブラリ ウィンドウを通して取り扱います。

ステージの編集画面



ライブラリへ登録できるファイルは次のようになります。

【静止画】
　BMP JPEG PNG GIF（動画 GIF は不可）
【動画（音声）】
　WMV*1 MP3*2 MPEG1 ASF AVI（非圧縮）MPEG2*3 MPEG4*4
【Flash】
　インストールされている Flash Player が再生できる SWF 形式 *5

*1,2: インストールされている Windows Media Player や DirectShow コーデック（フィルタ）に依存します。
*3,4: 別途 DirectyoShow コーデック（フィルタ）をインストールする必要があります。（動作保障はいたしません。）
*5: インストールされている Flash Player に依存します。また、埋め込みタグを前提としたコンテンツは正常に動作しない場合があります。

ファイルの種別は拡張子で区別します。各種別で扱うことが可能な拡張子は次のようになっています。
【静止画】
　.bmp .jpg .jpeg .png .gif
【動画（音声）】
　.wmv .asf .avi .mp3 . mpg .mpeg .m2p .mp4 .mov
【Flash】
　.swf

ライブラリで取り扱えるものは他に「テロップ」と「Web」があります。テロップを Web はライブラリのメニューから作成します。
【テロップ】
　テキスト形式（UTF-8 エンコードのみ可）
【WEB】
　Webkit で表示できるサイトの URL

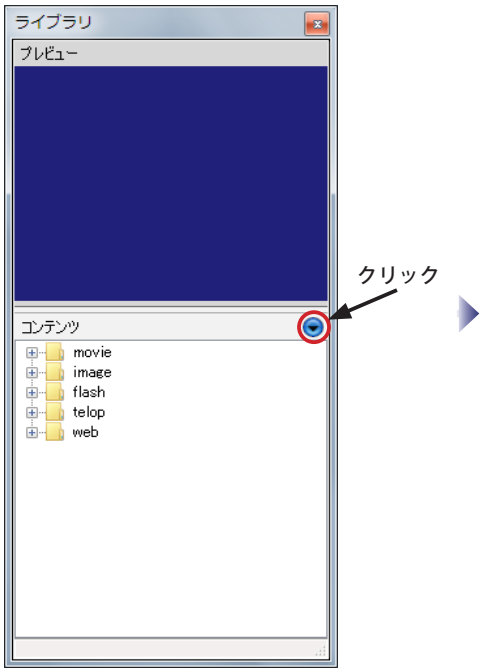
ファイル（動画・静止画・Flash）をライブラリへ登録する

コンテンツをライブラリへ登録するためには、エディタのステージ編集画面を開いておく必要があります。「第 3 章 ステージの新規作成」などを参照して、ステージの編集画面を開いておいてください。**ライブラリは全てのステージで共有されますので、どのステージを選択されてもかまいません。**
ライブラリへ登録されるファイルは、**コピー**になりますので、オリジナルのファイルを変更したときは**もう一度登録**してください。

動画、静止画、Flash のコンテンツはファイルをライブラリへ登録します。ここでは動画ファイルを例に説明しますが、静止画や Flash のファイルも同様に登録できます。

(1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の ▼ をクリックして表示されるメニューから「動画の追加 ....」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ

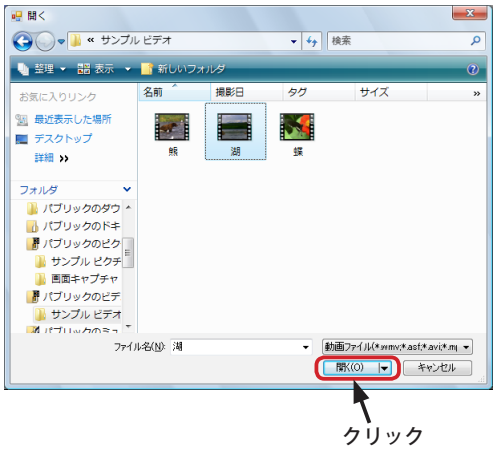


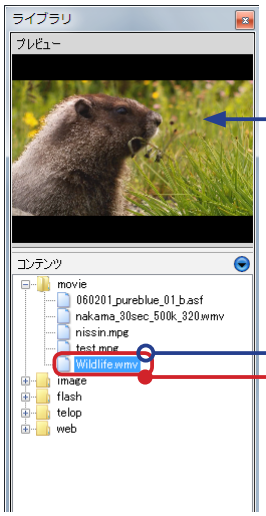
※設定で「サムネールを使用する」オプションが有効の場合、ファイルをライブラリへ登録するとサムネール作成のダイアログボックスが表示されます。

※静止画を追加するときは「静止画を追加 ....」を、Flash を追加するときは「Flash を追加 ....」を選んでください。

(2) コンテンツのファイル（この例では動画）を選択する画面が表示されます。ライブラリへの登録を希望するコンテンツのファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックしてください。ライブラリのコンテンツの一覧（コンテンツ リスト）に追加されます。この例では動画を選択していますので、「movie」というフォルダに追加されます。（静止画は「Image」、Flash は「Flash」という各フォルダに追加されます。）

ファイルの選択





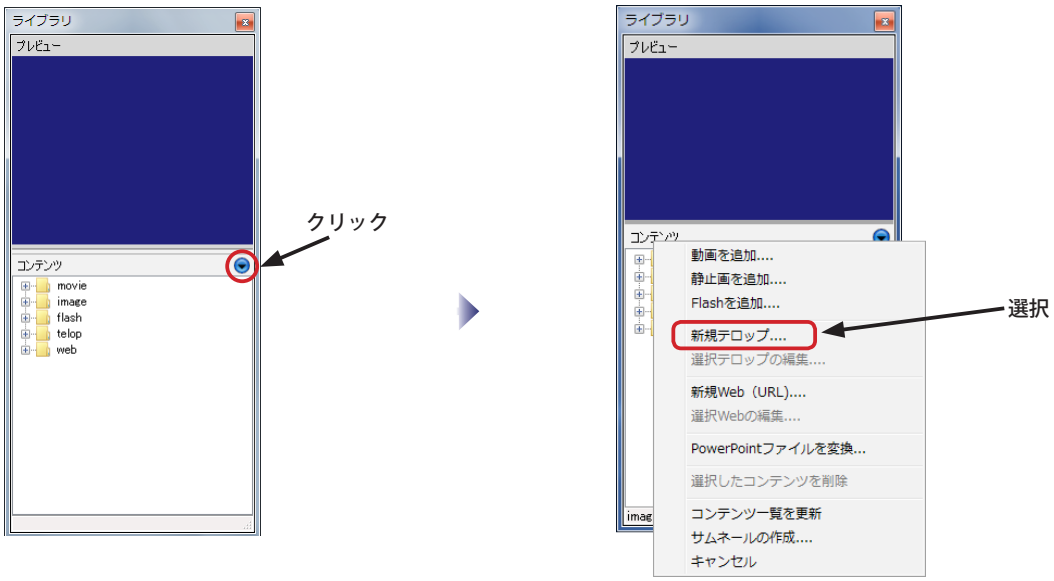
※ウィンドウズのエクスプローラ（コンピュータ）からファイルを「ドラッグ＆ドロップ」することでも登録ができます。その場合は、拡張子により自動的に適切なフォルダへ振り分けられます。

テロップ用文字列の登録

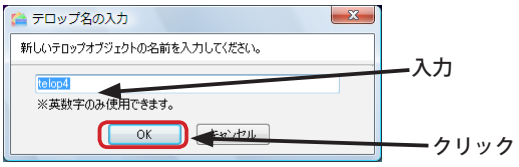
テロップ（スクロール文字）で使用するコンテンツは、ファイルを登録するという方法ではなく、ライブラリで作成、登録します。
ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

(1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の をクリックして表示されるメニューから「新規テロップ ....」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ

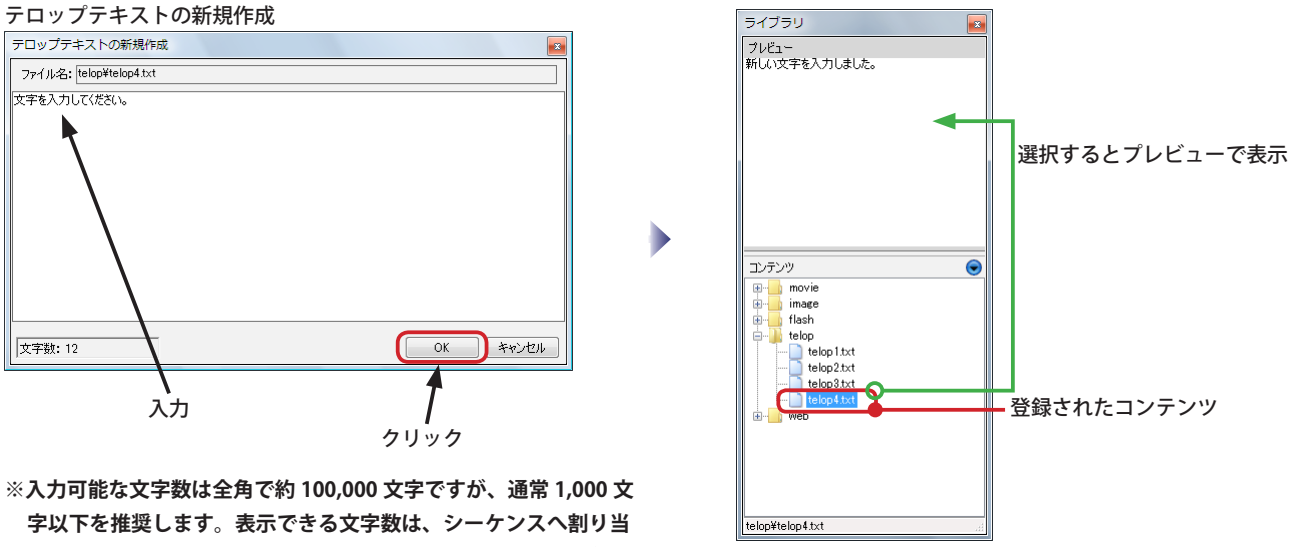


(2)「テロップ名の入力」が表示されます。ここで入力した名称がコンテンツ リストで表示されます。（名称で使用できるのは英数字のみです。）入力したら、「OK」ボタンをクリックします。



(3)「テロップテキストの新規作成」が表示されます。初期状態で「文字を入力してください。」の文字列が入力済みになっているので、「delete」キーなどで削除してから、テロップで表示させたい文字を入力または貼り付けます。（貼り付けは、「ctrl」＋「v」キーで可能です。）入力が完了したら、「OK」ボタンをクリックします。
ライブラリのコンテンツ リストの「telop」フォルダへ追加されます。

テロップテキストの新規作成



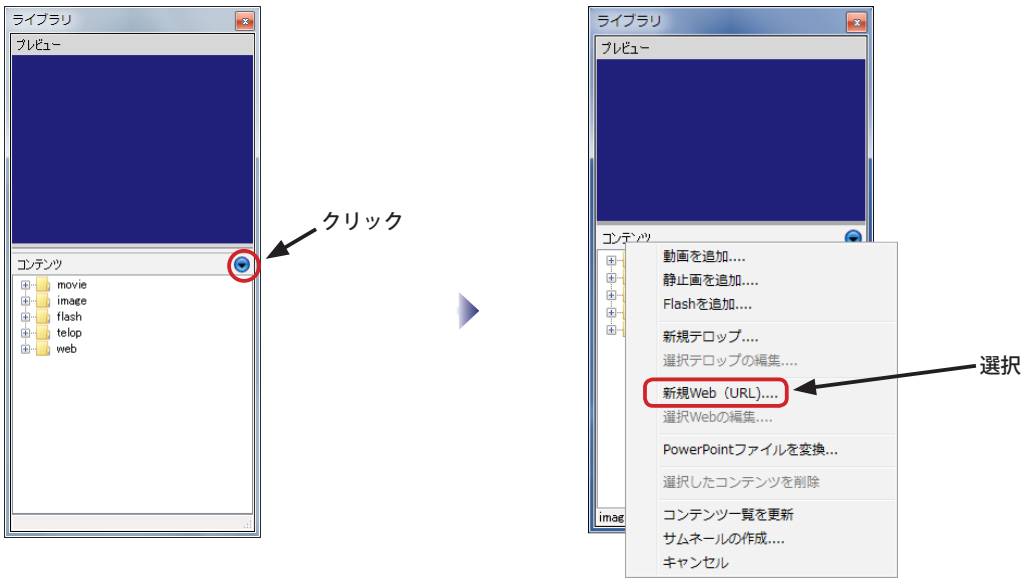
※入力可能な文字数は全角で約 100,000 文字ですが、通常 1,000 文字以下を推奨します。表示できる文字数は、シーケンスへ割り当てる際のフォント情報により異なります。（種類や大きさなど）

Web 用 URL の登録

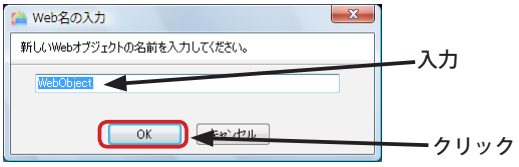
Web 表示はインターネットなどのホームページを表示する機能です。Web 表示を行なうためには、ライブラリで URL 情報を持ったコンテンツを作成し登録する必要があります。ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

(1) 初期状態でステージ編集画面の右側に位置する「ライブラリ ウィンドウ」の をクリックして表示されるメニューから「新規 Web....」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ

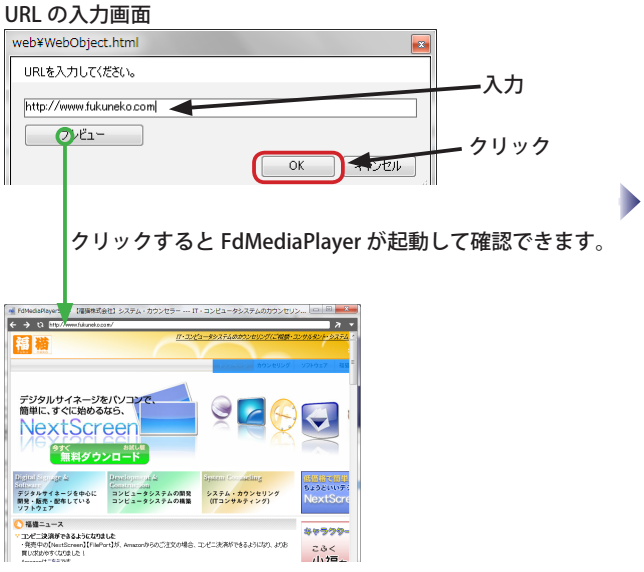


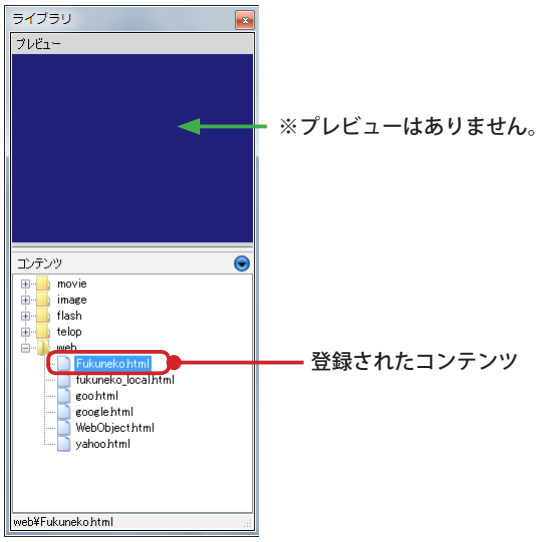
(2)「Web 名の入力」が表示されます。ここで入力した名称がコンテンツ リストで表示されます。（名称で使用できるのは英数字のみです。）入力したら、「OK」ボタンをクリックします。



(3)「URL の入力」画面が表示されます。初期状態で「http://」の文字列が入力済みになっているので、削除しないで表示させたい URL を入力または貼り付けます。（貼り付けは、「ctrl」+「v」キーで可能です。）入力が完了したら、「OK」ボタンをクリックします。
ライブラリのコンテンツ リストの「web」フォルダへ追加されます。

URL の入力画面



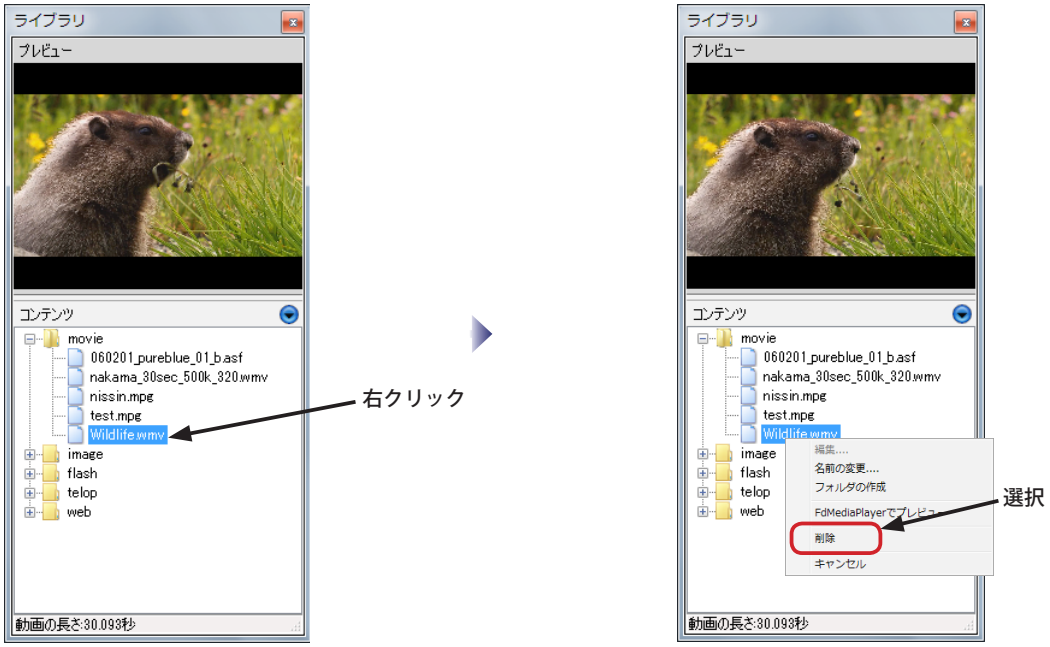


コンテンツの削除

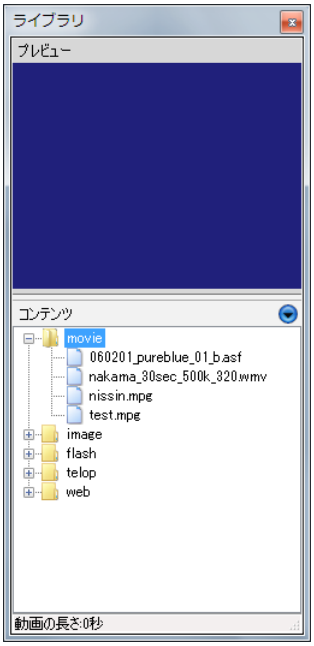
不要になったコンテンツはライブラリから削除することができます。ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

【重要】表示されているステージに修正を加えている場合は必ず保存をかけてください。エディタは、コンテンツを削除するときにステージで対象コンテンツが使用されているかどうかを確認しますが、編集中のステージは対象になりません。

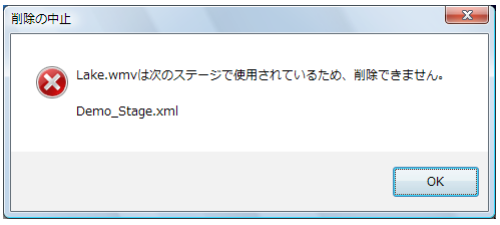
(1) 削除対象のコンテンツを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。
（Delete キーを押しても削除できます。）



(2) コンテンツが削除されます。



削除の中止



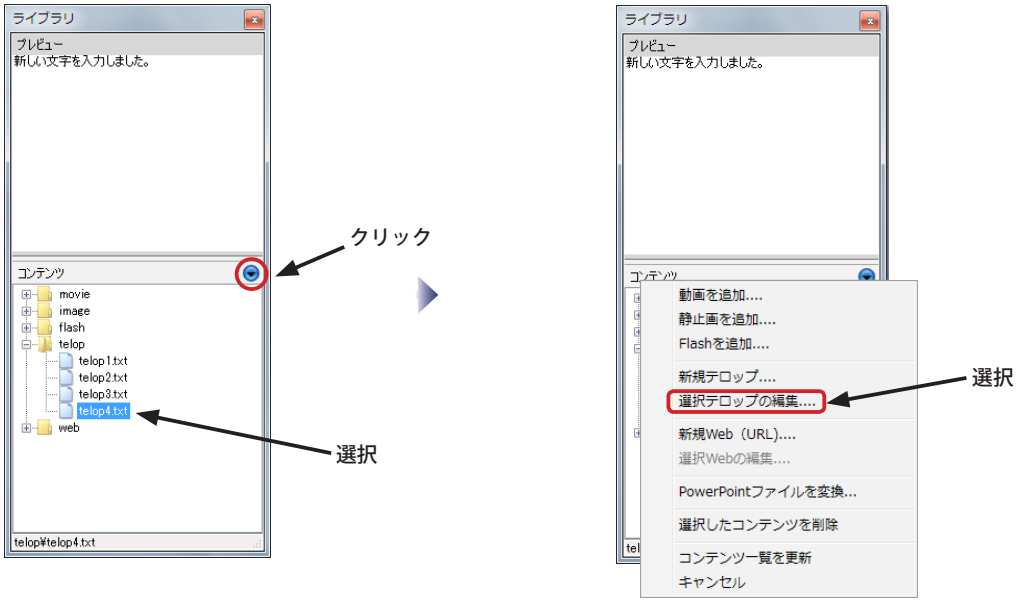
※削除対象のコンテンツがステージで使用されていると警告が表示され削除できません。コンテンツを削除するためには、対象ステージのシーケンスから対象コンテンツを削除する必要があります。

テロップ用文字列の編集

テロップ（スクロール文字）で使用するコンテンツは、内容（文字列）を編集することができます。
ライブラリ ウィンドウのメニューを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

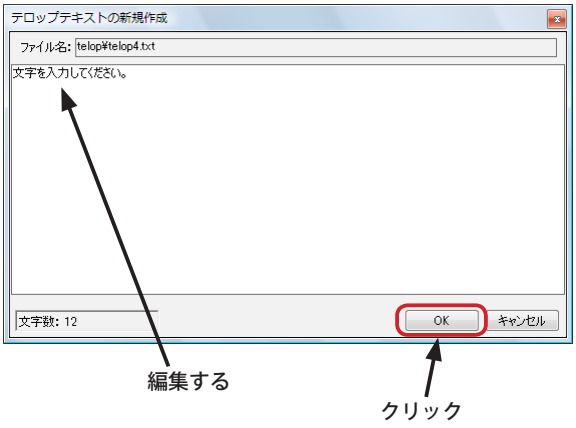
(1) コンテンツ リストで編集対象のコンテンツを選択後、▼をクリックして表示されるメニューから「選択テロップの編集 ....」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ



(2)「テロップテキストの編集」が表示されます。文字列を編集したら、「OK」ボタンをクリックします。

テロップテキストの編集



※入力可能な文字数は全角で約 100,000 文字ですが、通常 500 文字以下を推奨します。ただし、ビューワでのテロップ表示は実行 PC の性能やステージに割り付けるコンテンツに左右されるため、出来る限り少ない文字数になることを心がけてください。また、表示可能な文字数は割り当てるシーケンスでのフォント設定（種類や大きさ）により異なります。
表示可能な文字数は、テロップテキストをテロップスクリーンに割り当て、プロパティを表示させるとわかります。割り当てたプロパティで表示される可能な文字数は DirectX による表示上限になります。DirectX を使用しない場合はその数字よりも多く表示できることがあります。

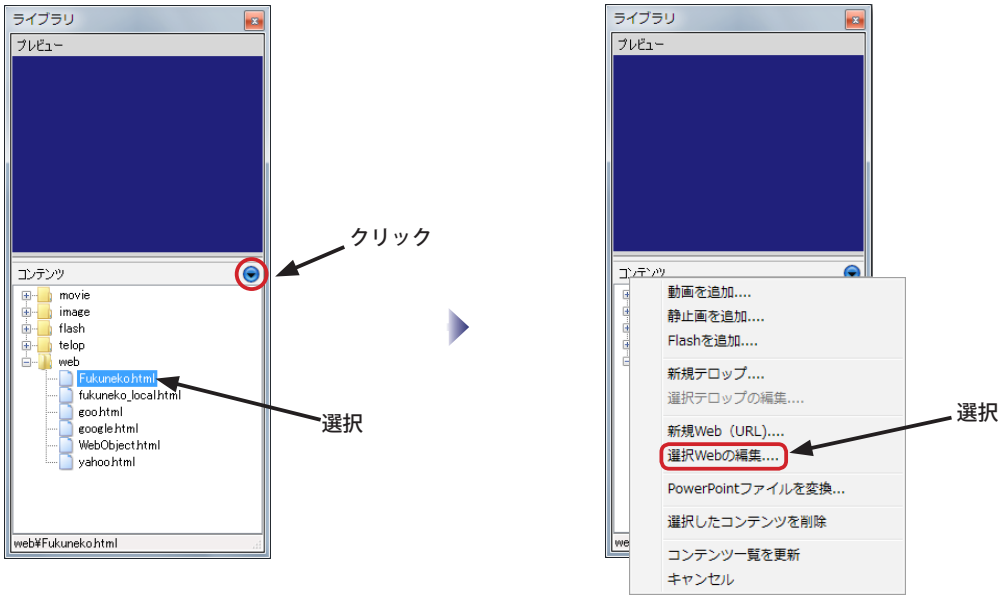
参考）MS UI Gothic を使用して 32 ポイントの大きさの文字の場合、563 文字が上限になります。

Web 表示用 URL の編集

Web 表示で使用する URL を編集することができます。
ライブラリ ウィンドウのコンテンツリストを使いますので、エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

(1) コンテンツ リストで編集対象のコンテンツを選択後、をクリックして表示されるメニューから「選択 Web の編集 ....」を選んでください。

ライブラリ ウィンドウ



2)「URL の入力」画面が表示されます。URL を編集したら、「OK] ボタンをクリックします。

URL の入力画面

※ NextScreen は Ver.1.8.1 から新しい方式のステージ（スクリーン）が使用できるようになっています。新しいステージは Web の表示方式が変更になっています。以前のバージョンとは表示が異なることがあります。

※新しい方式のステージを使用する時は、WebKit による表示になります。表示できるページは、FdMediaPlayer で確認できます。

PowerPoint ファイルの変換と登録

NextScreen のバージョン 1.8.2 においては、PowerPoint ファイルを画像に変換して、画像としてライブラリへ登録することができます。

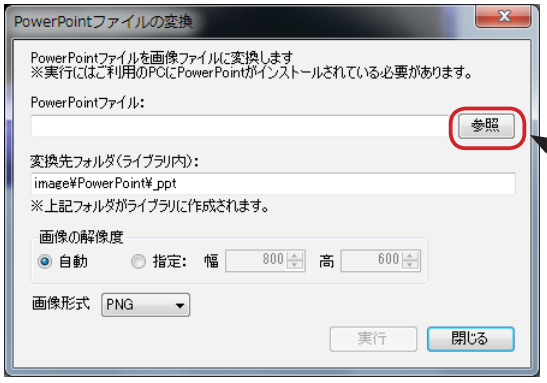
※この機能を利用するためにはエディタを使用するＰＣに Microsoft PowerPoint 2007 以降がインストールされていなければなりません。（PowerPoint ビューワでは変換機能を利用できません。）

(1) ライブラリウィンドウの をクリックして表示されるメニューから「PowerPoint ファイルを変換 ....」を選んでくださ い。（またはライブラリウィンドウへ PowerPoint ファイルをドラッグ＆ドロップ）

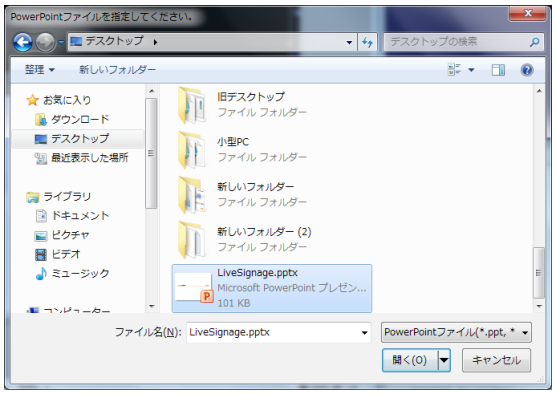
ライブラリ ウィンドウ

(2)PowerPoint ファイルの変換ウィンドウが表示されます。「参照」ボタンをクリックして、変換対象の PowerPoint ファイルを選択します。（ドラッグ＆ドロップで PowerPoint ファイルの変換ウィンドウを開いたときは、自動的にファイルが選択されます。）

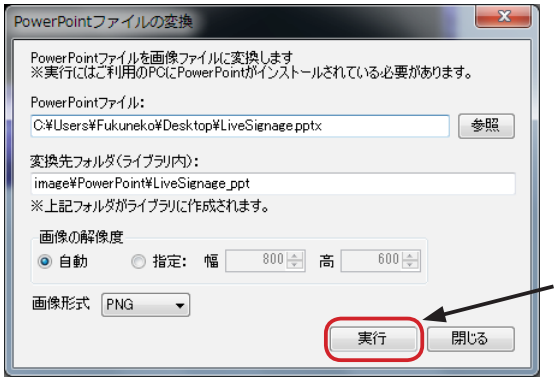
PowerPoint ファイルの変換ウィンドウ



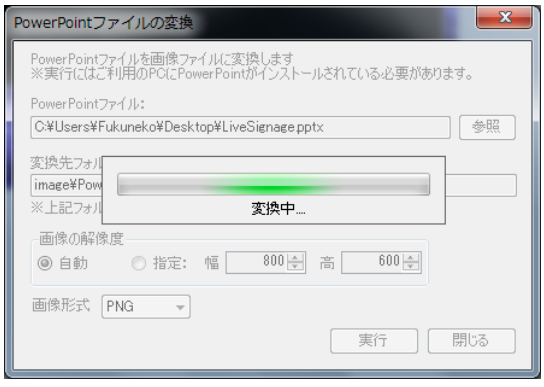
PowerPoint ファイルの選択



(3) ファイルを選択すると、「変換先フォルダ」が自動的に入力されます。ここで指定したライブラリウィンドウ内のフォルダへ変換後の画像ファイルが保存されます。（フォルダが存在しない場合は自動的に作成されます。）
「実行」ボタンをクリックすると変換を開始します。

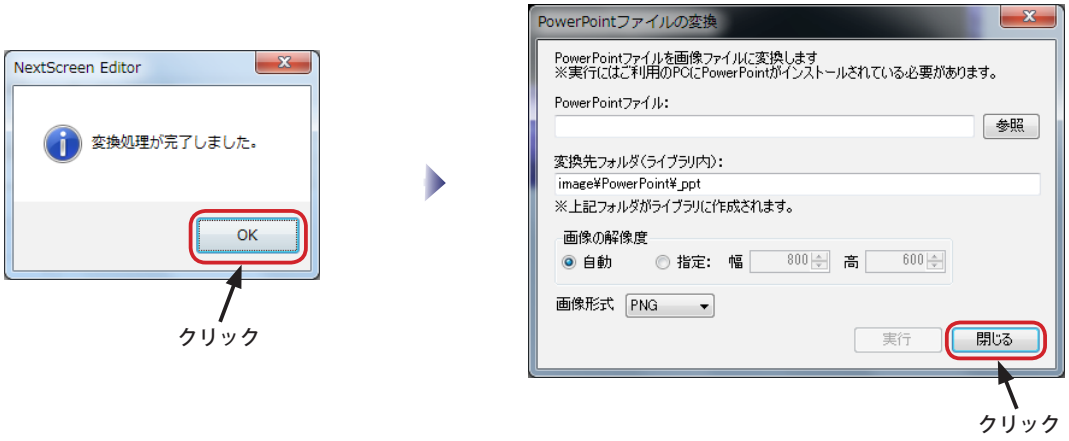


変換中の画面



PowerPoint ファイルの変換と登録

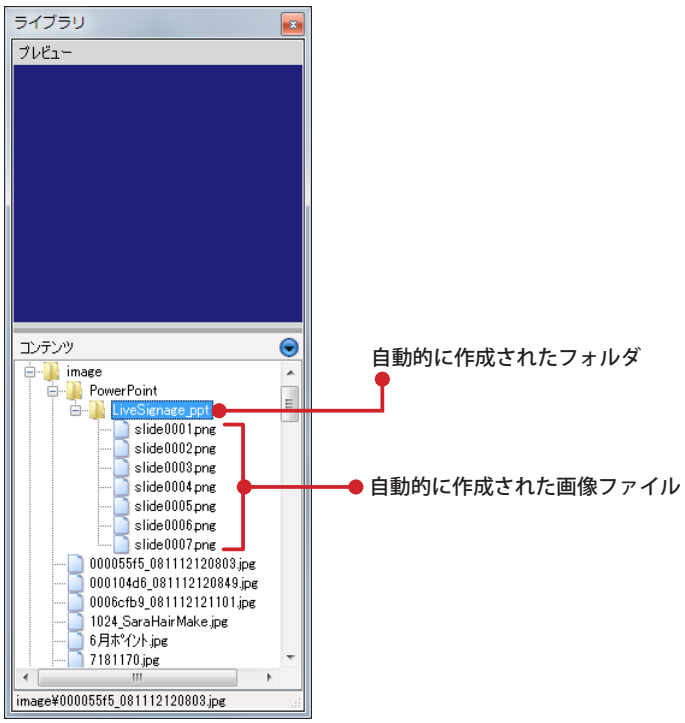
(4) 変換が完了すると、「変換処理が完了しました。」というメッセージのダイアログボックスが表示されます。「OK」ボタンをクリックしてください。「PowerPoint ファイルの変換」ウィンドウは「閉じる」ボタンをクリックして閉じてください。（別のファイルを指定して処理を続けることもできます。）



(5) 変換された画像ファイルは、ライブラリへ登録されます。デフォルトでは、次のようなフォルダが指定されます。

image¥PowerPoint¥【ファイル名のフォルダ】

ライブラリウィンドウ

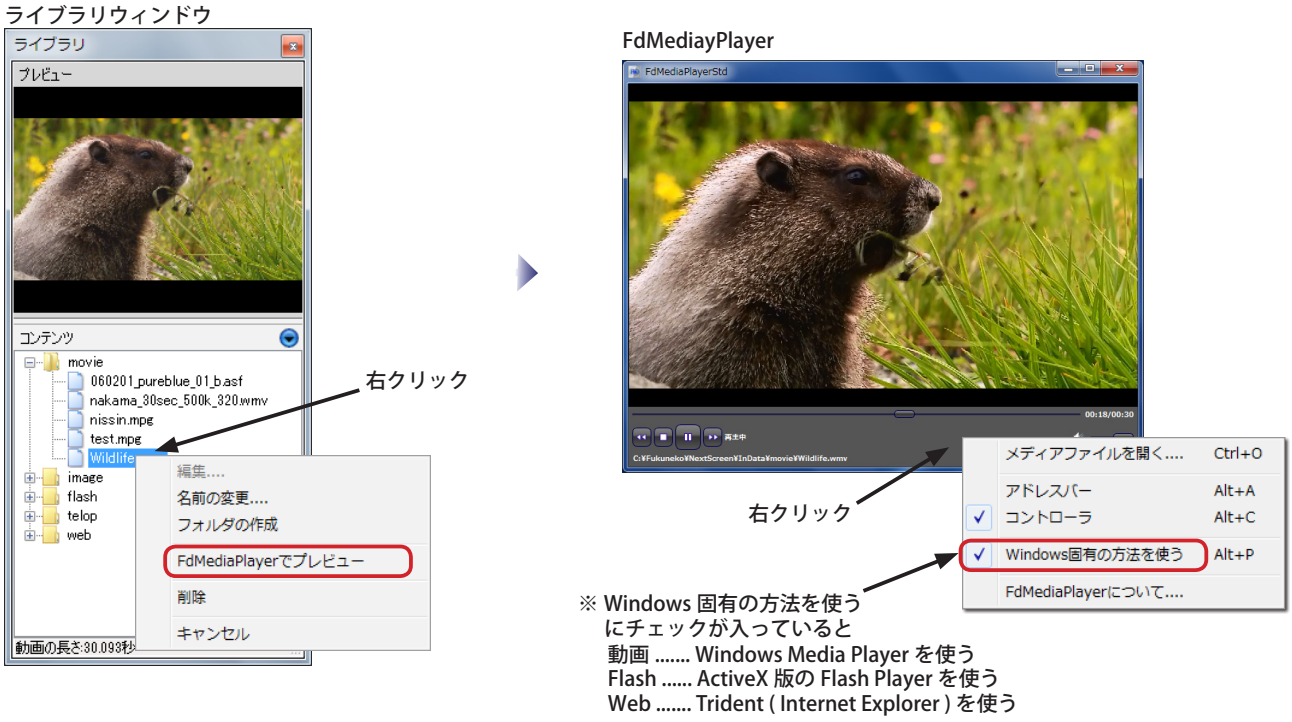


※画像ファイルは、PowerPoint ファイルに含まれるスライド数になります。（最大 9999 枚）
※画像のファイル名は slide0001 から順番に数字が加算されたものになります。
※画像形式は PNG / JPEG / BMP の中から選択することができます。BMP の場合ファイルサイズが大きくなるため推奨しません。

FdMediaPlayer でのプレビュー

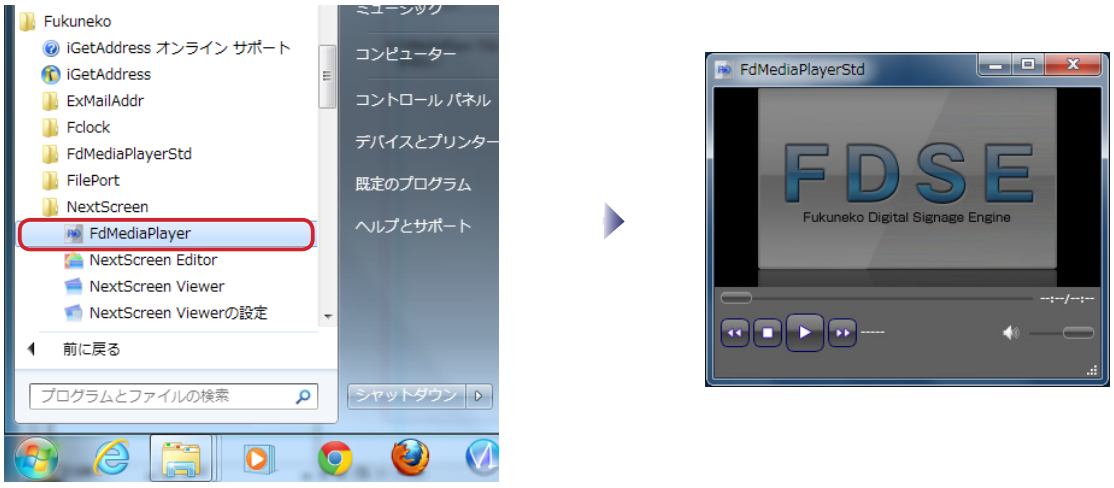
Ver.1.8.7 以降の NextScreen では、動画の再生方法として標準の方法と Windows Media Player を使用する方法を選択することができます。ライブラウィンドウのプレビューはエディタの設定により、自動的に動画の再生方法を切り替えます。FdMediaPlayer ではコンテキストメニューを使用して動画の再生方法を切り替えられますので、どちらの方式で再生可能なファイルかどうかを確認することができます。

(1) 表示を確認したいライブラリのコンテンツを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューの「FdMediaPlayer でプレビュー」を選択します。FdMediaPlayer が起動し、表示を開始します。



※ FdMediaPlayer では、「動画」「静止画」「Flash」「Web」の表示を行うことができます。（テロップの文字は表示できません。）

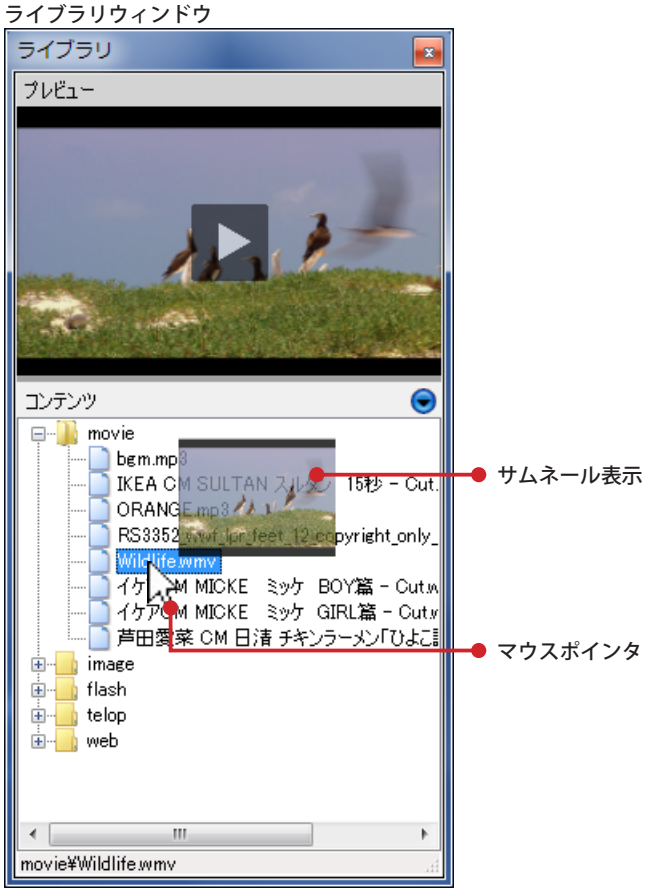
・FdMediaPlayer は Editor と共にインストールされます。Windows のスタートボタンからのメニューの「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「FdMediaPlayer」から起動することができます。（単独での起動）
単独で起動した場合は、表示させたいファイルを FdMediaPlayer の画面へドラッグ＆ドロップするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューの「メディアファイルを開く」を選択してください。



サムネール表示

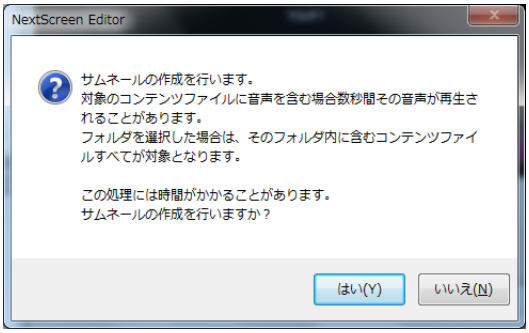
Ver.1.8.7.0 以降の NextScreen では、ライブラリウィンドウのコンテンツファイルにマウスポインタを重ねると、サムネール（小さな画像）が表示されます。（サムネールを使用するオプションが有効な場合）

ライブラリウィンドウ



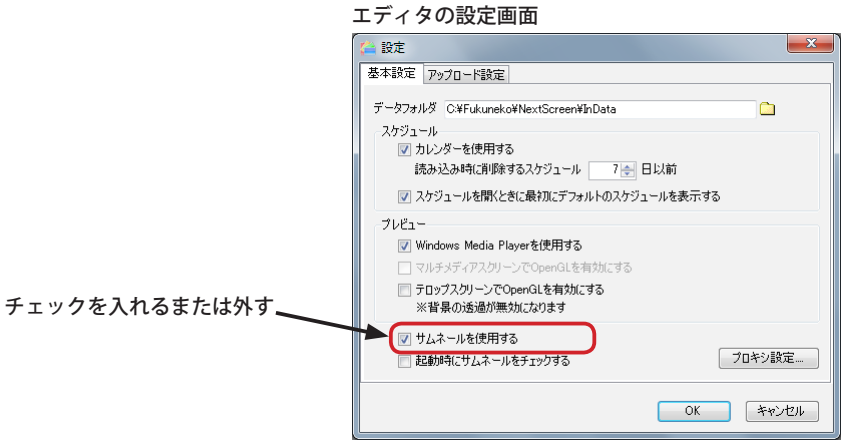
※サムネールが使用されるように設定されていると、コンテンツファイルをライブラリに登録する際に、サムネール作成をするかどうかのダイアログボックスが表示されます。

※登録時にサムネールを作成しなくても、ライブラリウィンドウのコンテキストメニューからサムネールを作成することができます。



エディタの設定画面で、「サムネールを使用する」にチェックを入れるとサムネールが表示・作成されるようになります。チェックを外すと、サムネールの表示・作成は行われません。

エディタの設定画面



第 5 章 スクリーン

第 5 章 スクリーン

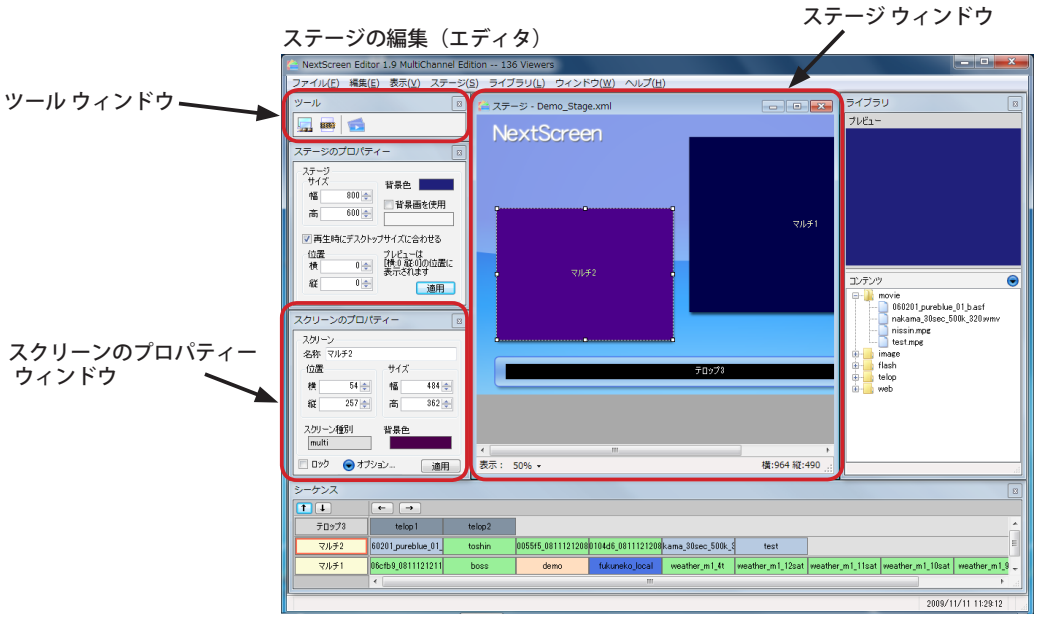
スクリーンについて

NextScreen で各コンテンツが表示される領域のことを「スクリーン」と呼んでいます。クリーンにはスクロールする文字を割り当てる「テロップスクリーン」と動画、画像、Flash、Web を割り当てる「マルチメディアスクリーン」の 2 種類があります。ステージを作成した後は、スクリーンを配置します。ステージには複数のスクリーンを配置することができます。

ビューワの表示（ステージ）

【重要】ひとつのステージに割り当てられるスクリーンの数は最大 32,000 個ですが、スクリーンの数が増えるに従い動作に影響を与えます。ビューワで利用する PC の性能にも左右されますが、スクリーンの数が 3 以下になることを推奨します。

スクリーンの操作は、「ステージ ウィンドウ」を中心に行ないます。スクリーンの作成には「ツール ウィンドウ」を使用します。スクリーン毎の詳細は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」で設定します。

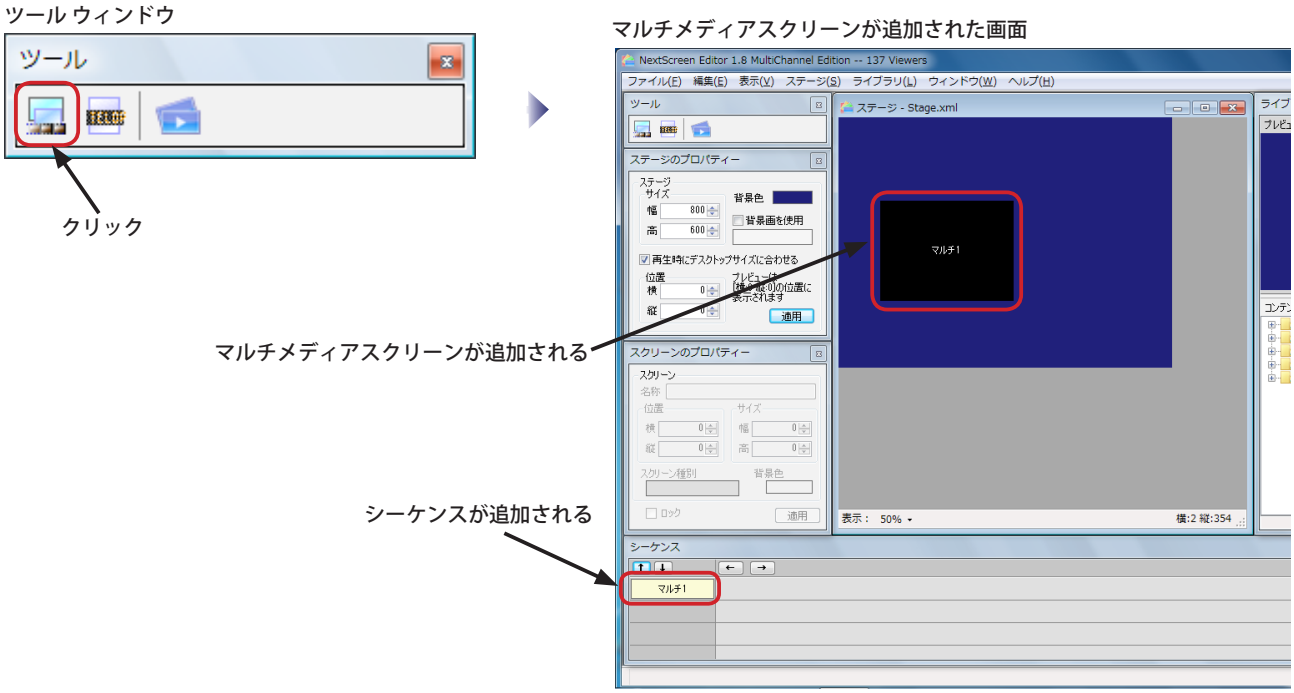


【重要】スクリーンを作成すると対応するシーケンスも作成されます。シーケンスにコンテンツが割り当てられていない場合、ステージを保存できなくなるので注意が必要です。シーケンスについては「第 6 章 シーケンス」を参照してください。

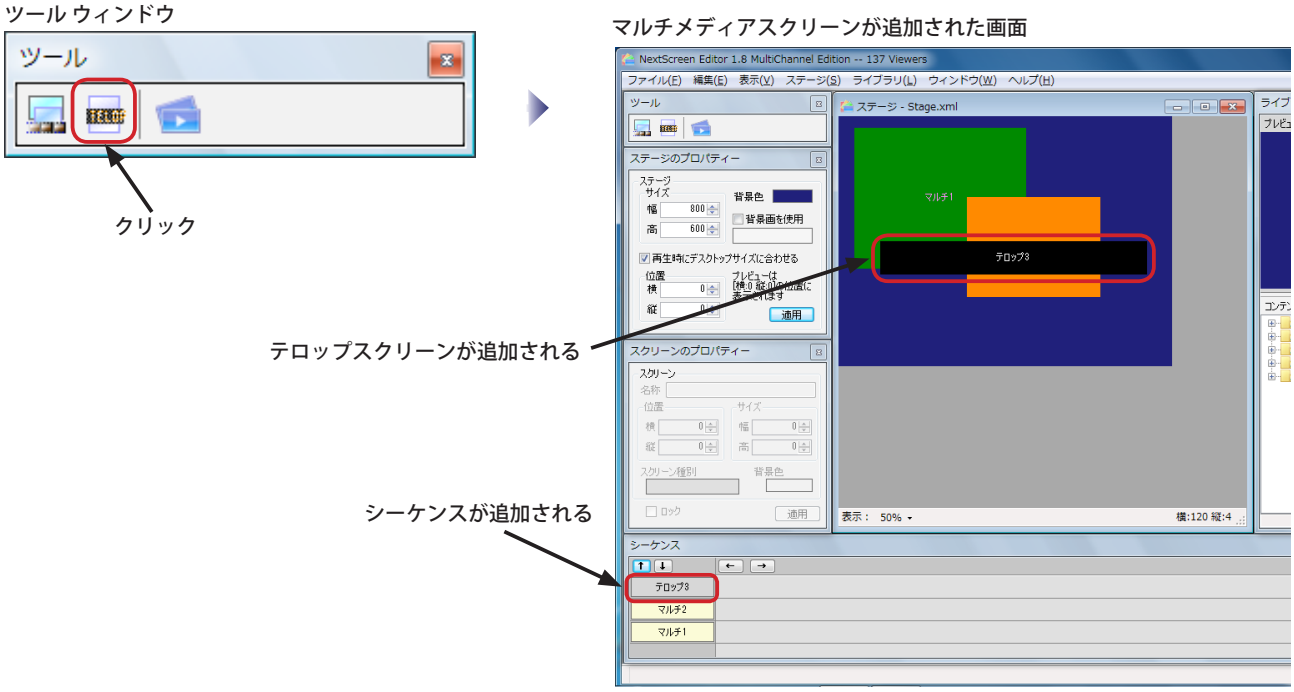
スクリーンを作成（追加）する

ステージを作成した初期状態では、ビューワが表示できるのは背景（単色または画像）だけです。コンテンツを希望の場所に希望の順番で表示させるためにはスクリーンを配置する必要があります。
ステージの編集画面での作業になります。エディタを起動し、ステージの編集画面を開いておいてください。

(1) マルチメディアスクリーンを配置する場合、ツール ウィンドウの をクリックします。
ステージ ウィンドウにスクリーンの大きさと位置を表す矩形が作成（追加）されます。同時に、シーケンス ウィンドウにもシーケンスが作成（追加）されます。マルチメディアスクリーンの初期値は「位置：横 (X)100 / 縦 (Y) 200」「サイズ：幅 320 / 高 240」（いずれもピクセル）になっています。



(2) テロップスクリーンを配置する場合、ツール ウィンドウの をクリックします。
ステージ ウィンドウにスクリーンの大きさと位置を表す矩形が追加されます。同時に、シーケンス ウィンドウにもシーケンスが追加されます。テロップスクリーンの初期値は「位置：横 (X)100 / 縦 (Y) 300」「サイズ：幅 640 / 高 80」（いずれもピクセル）になっています。

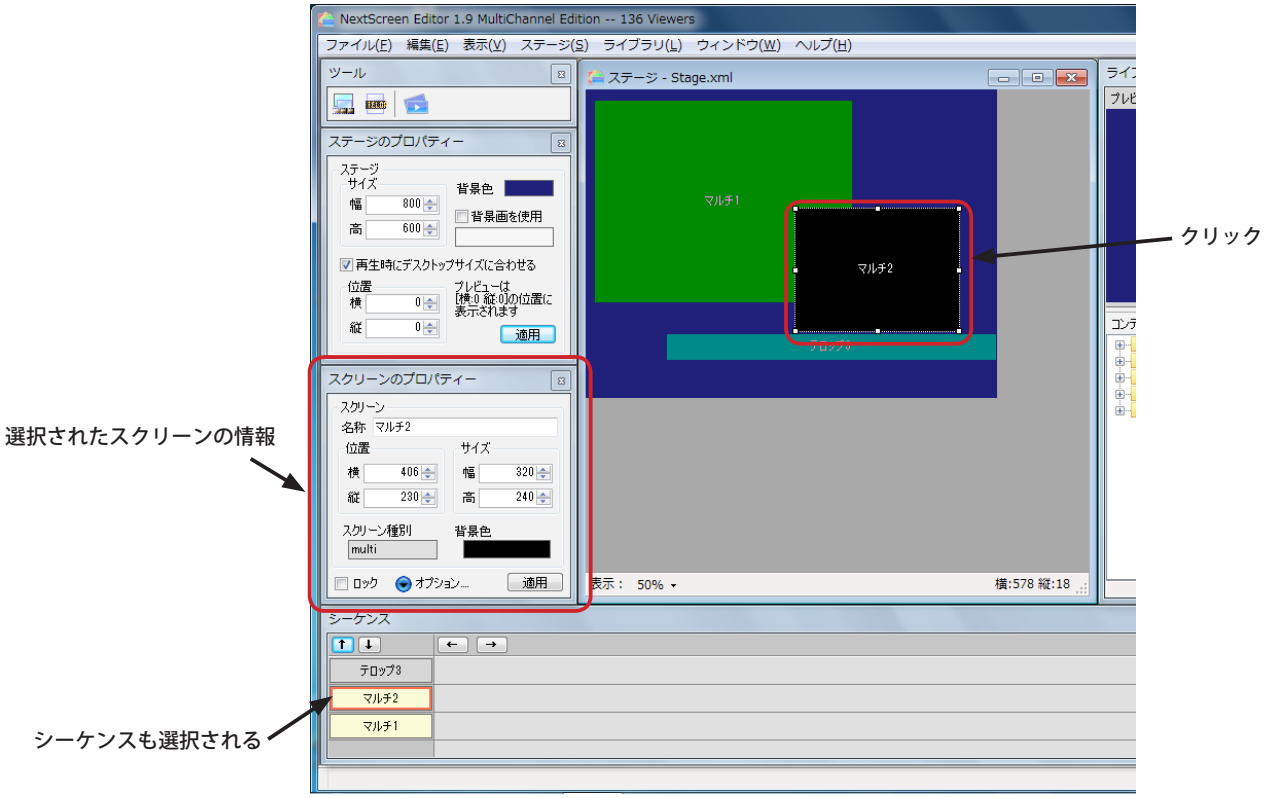


スクリーンのプロパティ

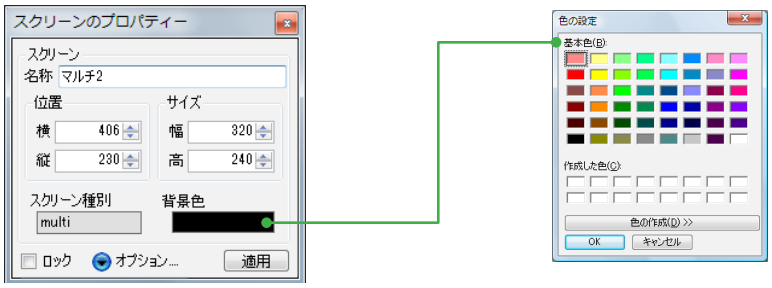
各スクリーンは、位置やサイズなど様々な情報を持っています。これらの情報を確認、変更できるものが「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」です。また、スクリーン同士は重なりの前後関係を持っていますが、これについては「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」では確認することができません。重なりの前後は「シーケンス ウィンドウ」で確認します。

(1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。同時に「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」にスクリーンの情報が表示されます。（同時にシーケンスも選択されます）

スクリーンを選択した画面



(2)「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」では、名称、位置、サイズ、背景色、ロック状態、DirectX の使用（テロップスクリーンのみ）を変更可能です。ここで設定される背景色は、ビューワの表示で使用されるのではなく、エディタ上で見易くするために用いられます。「ロック」のチェックボックスにチェックを入れると、ステージ ウィンドウでマウスでの位置やサイズの変更を防止することができます。



※ DirectX の使用については、「第 6 章シーケンス」－「テロップのプロパティ」－「DirectX を使用する」を参照してください。

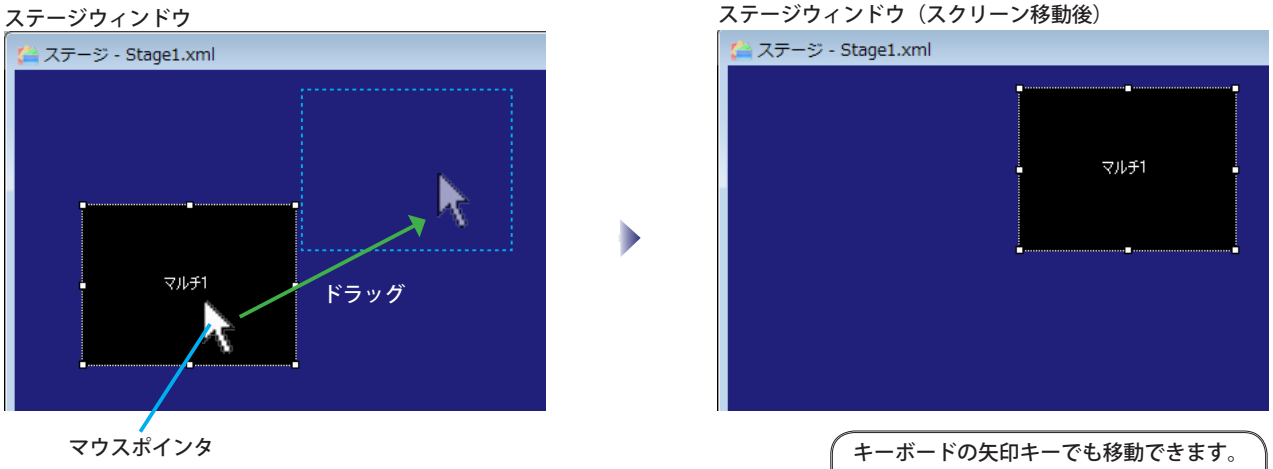
(3) シーケンス ウィンドウで、各スクリーンの重なり順を確認、変更することができます。シーケンスで上に位置するスクリーンが、ステージで前面になります。シーケンスで下に位置するスクリーンがステージで背面になります。

※コンテキストメニューでも同様の操作ができます。

スクリーンの移動

スクリーンの移動は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」の値を変更する方法の他、ステージ ウィンドウでマウスドラッグにより行なうことができます。

(1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。矩形内（点線の内側）をマウスドラッグ（マウスボタンを押したまま移動）することにより、スクリーンを移動できます。



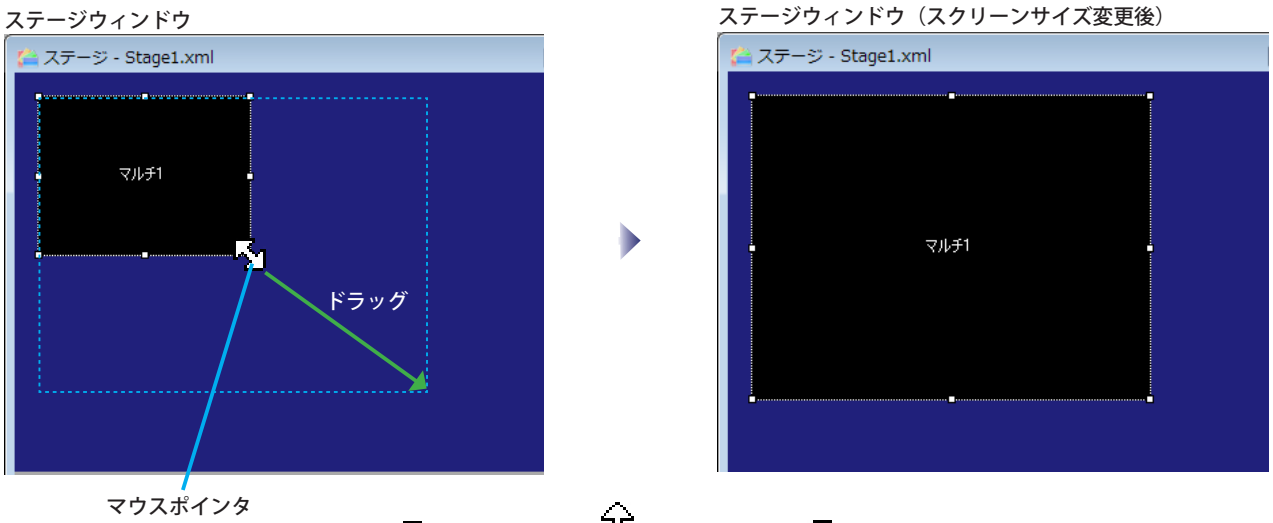
キーボードの矢印キーでも移動できます。

↑
← ↓ →

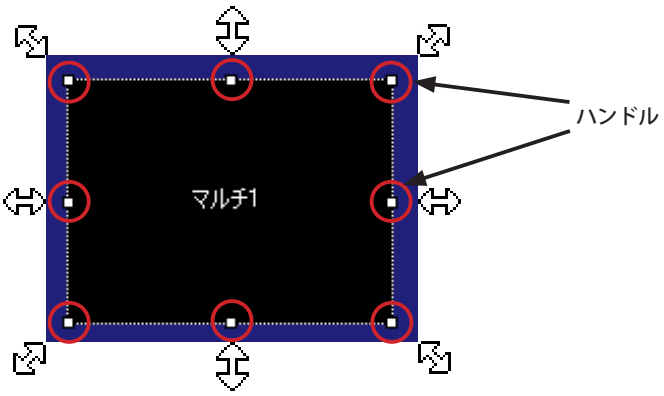
スクリーンのサイズ変更

スクリーンのサイズ変更は「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」の値を変更する方法の他、ステージ ウィンドウでマウスドラッグにより行なうことができます。

(1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンをクリックすると、矩形が点線で囲まれ選択された状態になります。点線上のハンドル（小さな四角）をマウスドラッグ（マウスボタンを押したまま移動）することにより、スクリーンのサイズを変更できます。



※各ハンドルの上では、マウスポインタの形が変わります。

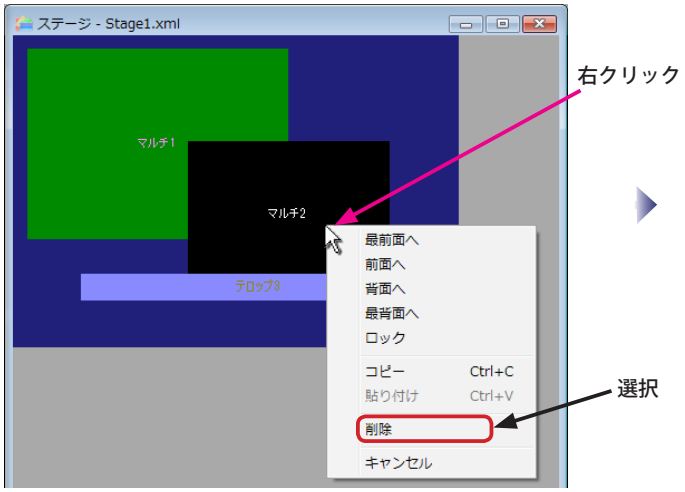


スクリーンの削除

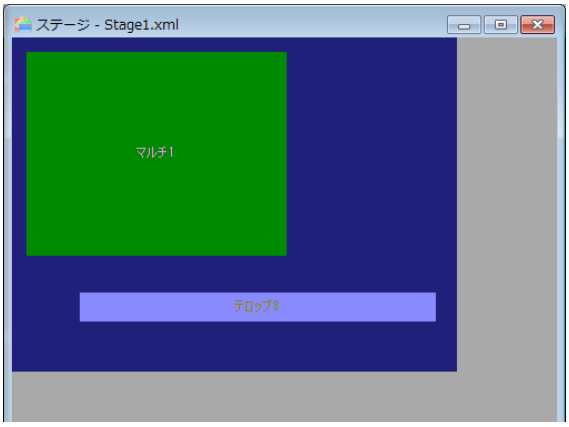
スクリーンの削除は、ステージ ウィンドウのスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューを使用します。（シーケンスのコンテキストメニューからも行なえます）

(1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。
【重要】削除の警告が表示されずにすぐに削除されるので注意してください。

ステージウィンドウ



ステージウィンドウ（スクリーン削除後）

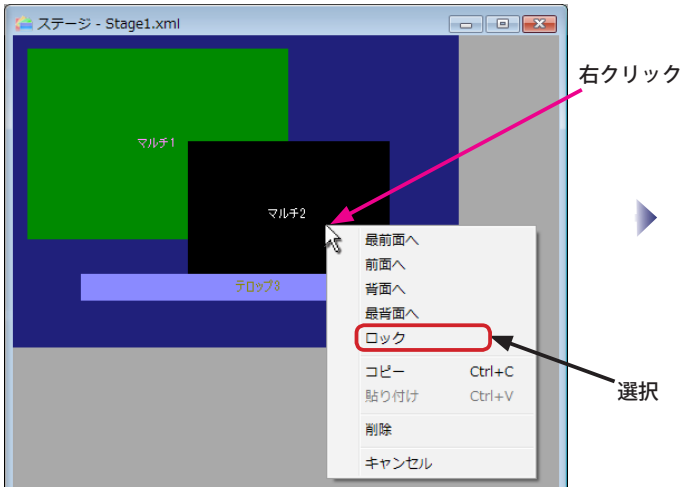


スクリーンのロック

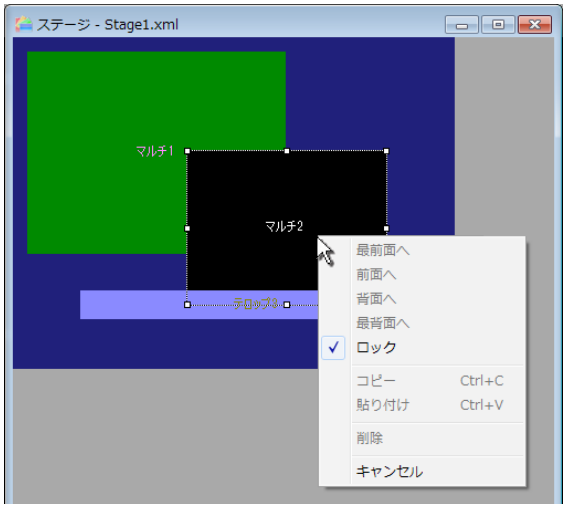
スクリーンをロックするとマウスドラッグによるスクリーン位置とサイズの変更が出来なくなります。誤操作を防ぐ場合に使用します。他のスクリーンの操作により重なり順は変更になることがあります。

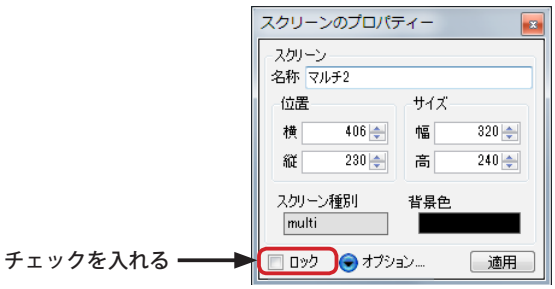
(1) ステージ ウィンドウ上のスクリーンを右クリックして表示されるコンテキストメニューから「ロック」を選びます。
チェックが入っているときは、ロックされている状態。チェックが入っていないときはロックされていない状態です。
「スクリーンのプロパティ ウィンドウ」で「ロック」を設定することもできます。

ステージウィンドウ



ステージウィンドウ（ロックされている状態）



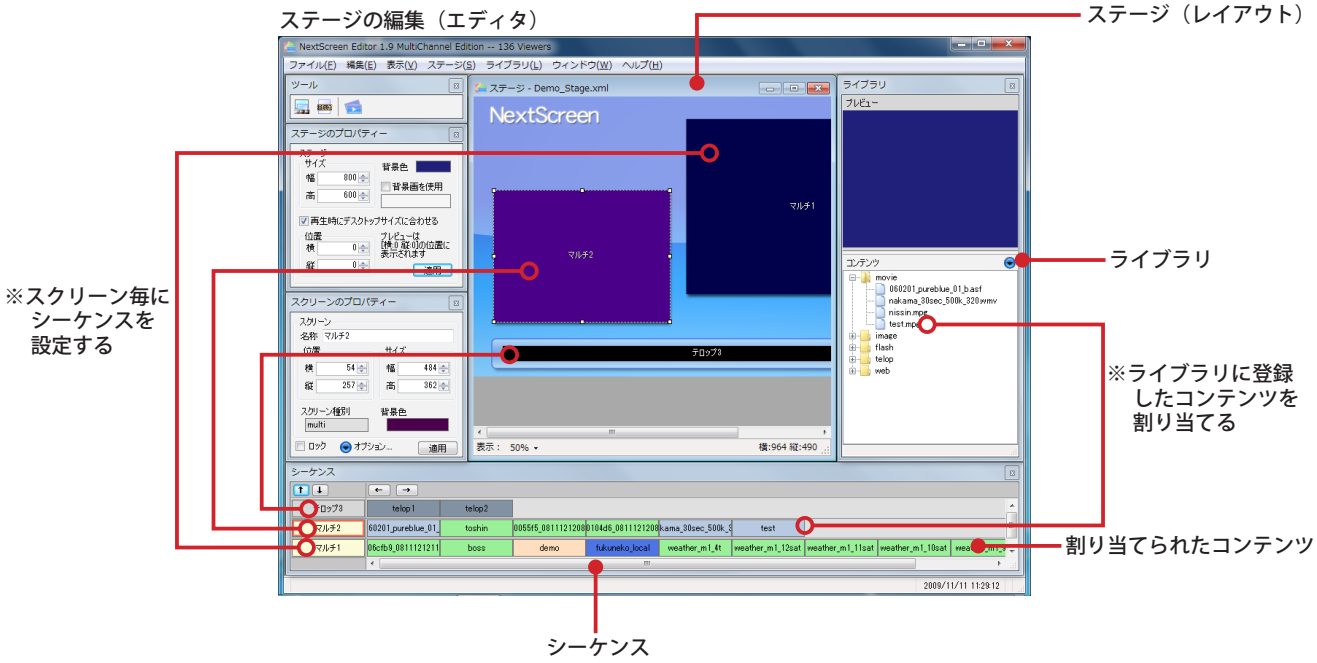


第 6 章 シーケンス

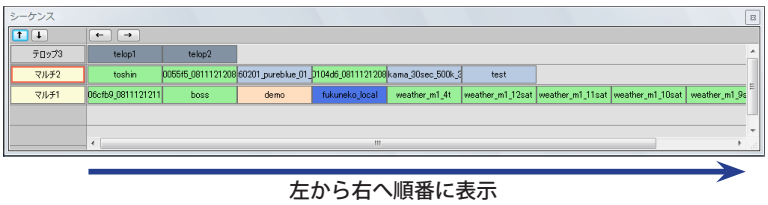
第 6 章 シーケンス

シーケンスについて

スクリーンで設定された領域の中にコンテンツを表示させるためには、「シーケンス」にコンテンツを割り当てる必要があります。シーケンスはスクリーン毎に用意されています。スクリーンが作成されると、そのスクリーンに対応したシーケンスが作成されます。シーケンスでは、コンテンツを表示する順番とコンテンツ毎の表示時間などを設定します。
マルチメディアスクリーンとテロップスクリーンとでは、割り当て可能なコンテンツの種類が異なります。マルチメディアスクリーンに割り当て可能なコンテンツは、「動画」「静止画」「Flash」「Web」であるのに対し、テロップスクリーンに割り当て可能なコンテンツは「文字列」です。



シーケンスに割り当てられたコンテンツは、左から順番に表示されます。コンテンツの表示時間は割り当てられたコンテンツ毎に設定します。※動画と文字列の表示時間は設定できません。動画は再生時間がそのまま適用され、文字列は全ての文字列のスクロールが完了するまでです。



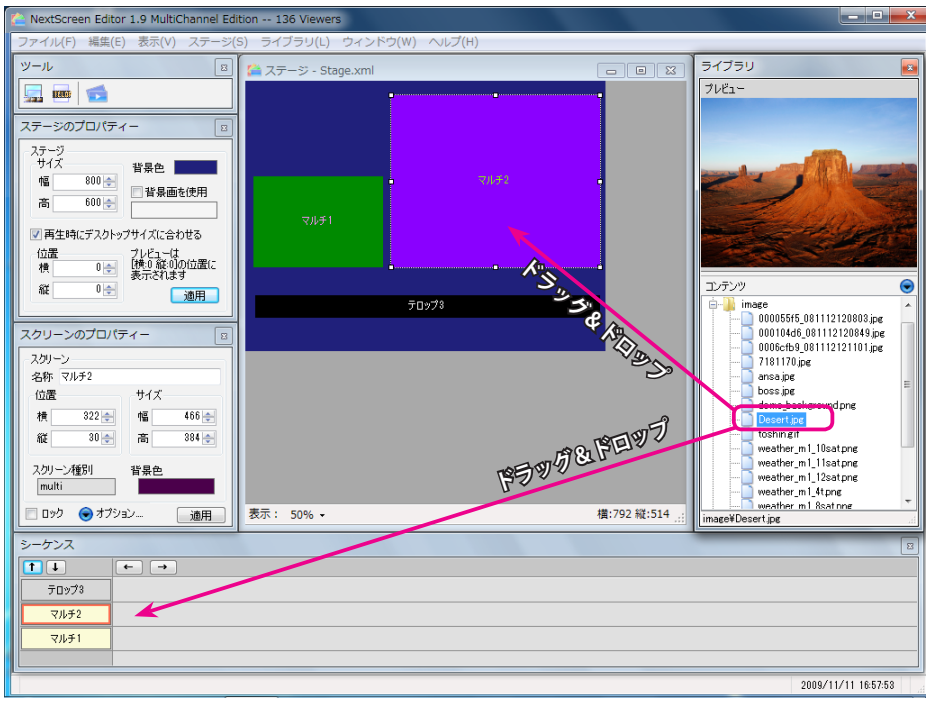
シーケンスに割り当てられたコンテンツの種類は色で判別することができます。

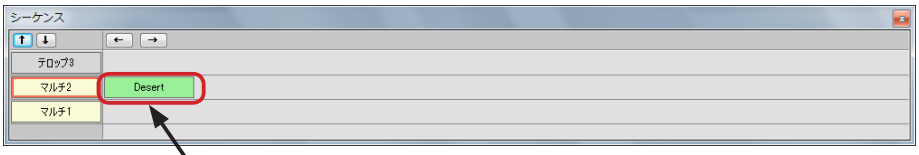
- telop .... テロップ用文字列
- image .... 静止画
- movie .... 動画
- flash .... Flash
- web .... Web
- folder .... フォルダ

コンテンツを割り当てる

コンテンツをシーケンスへ割り当てるためには、あらかじめコンテンツをライブラリへ登録しておかなければなりません。コンテンツのライブラリへの登録方法は「第 4 章 ライブラリ」を参照してください。

(1) ライブラリ ウィンドウで割り当てたいコンテンツを選び、シーケンス ウィンドウの割り当てたいスクリーンのシーケンスへドラッグ＆ドロップします。ステージ ウィンドウのスクリーンへドラッグ＆ドロップしてもコンテンツを割り当てることができます。（以下図の例は「マルチ 2」スクリーンへ割り当てている）





キーボードの Shift キーまたは Ctrl キーを押しながらクリックすると複数のコンテンツを選択できます。（同時に選択できるコンテンツは同じ種類のコンテンツです。）
選択したコンテンツは同一のスクリーンへ割り当てることができます。

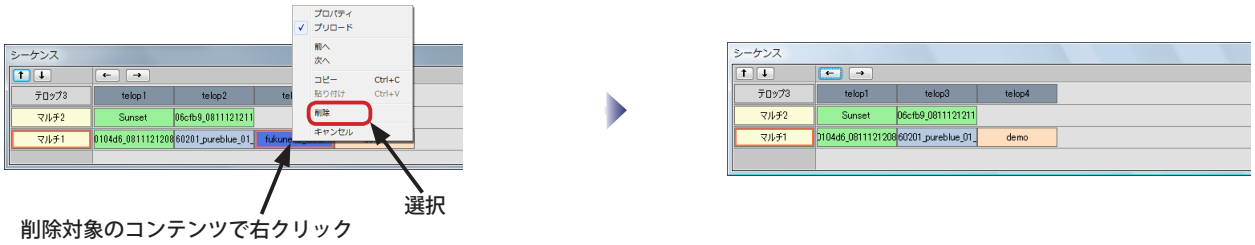
・NextScreen バージョン 1.8 以降では、シーケンスの途中にコンテンツを挿入することができます。

・バージョン 1.8.2 以降では「新しいステージ」を使用する設定にすると、コンテンツにフォルダを割り当てることができます。

コンテンツを削除する

(1) シーケンスから削除したい、コンテンツを選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「削除」を選びます。（Delete キーを押しても削除できます。）

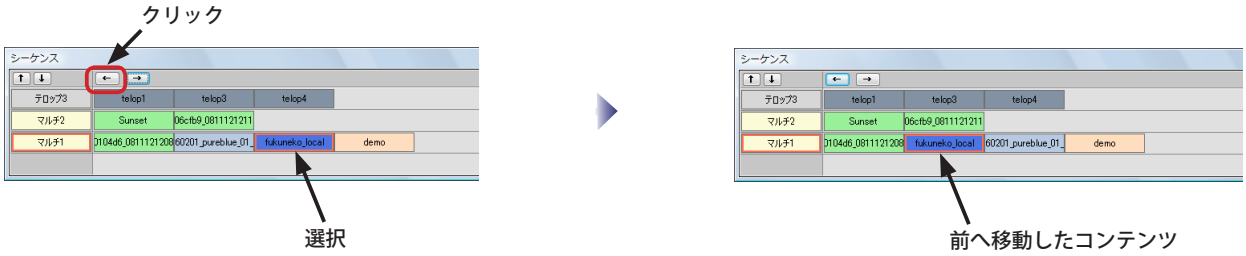
【重要】コンテンツは警告なしでシーケンスから削除されます。



コンテンツの表示順を変更する

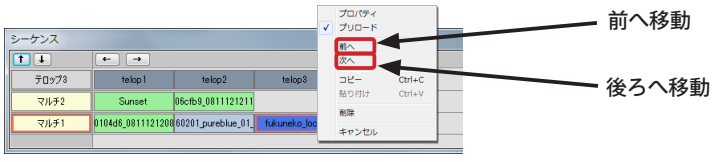
ビューワでは、シーケンス ウィンドウで左から右に向かってコンテンツが順番に表示されます。表示する順番を変更するためにはシーケンス ウィンドウで、コンテンツの順番を入れ替えます。

(1) コンテンツの表示順を前にしたいときは、コンテンツをクリックして選択し、←ボタンをクリックします。



(2) コンテンツの表示順を後ろにしたいときは、コンテンツをクリックして選択し、→ボタンをクリックします。

(3) コンテンツを右クリックして表示されるコンテキストメニューでも順番を入れ替えることができます。



キーボードの Shift キーを押しながらコンテンツをクリックすると、複数のコンテンツを同時に選択し、移動することができます。

キーボードの矢印キーでも移動できます。

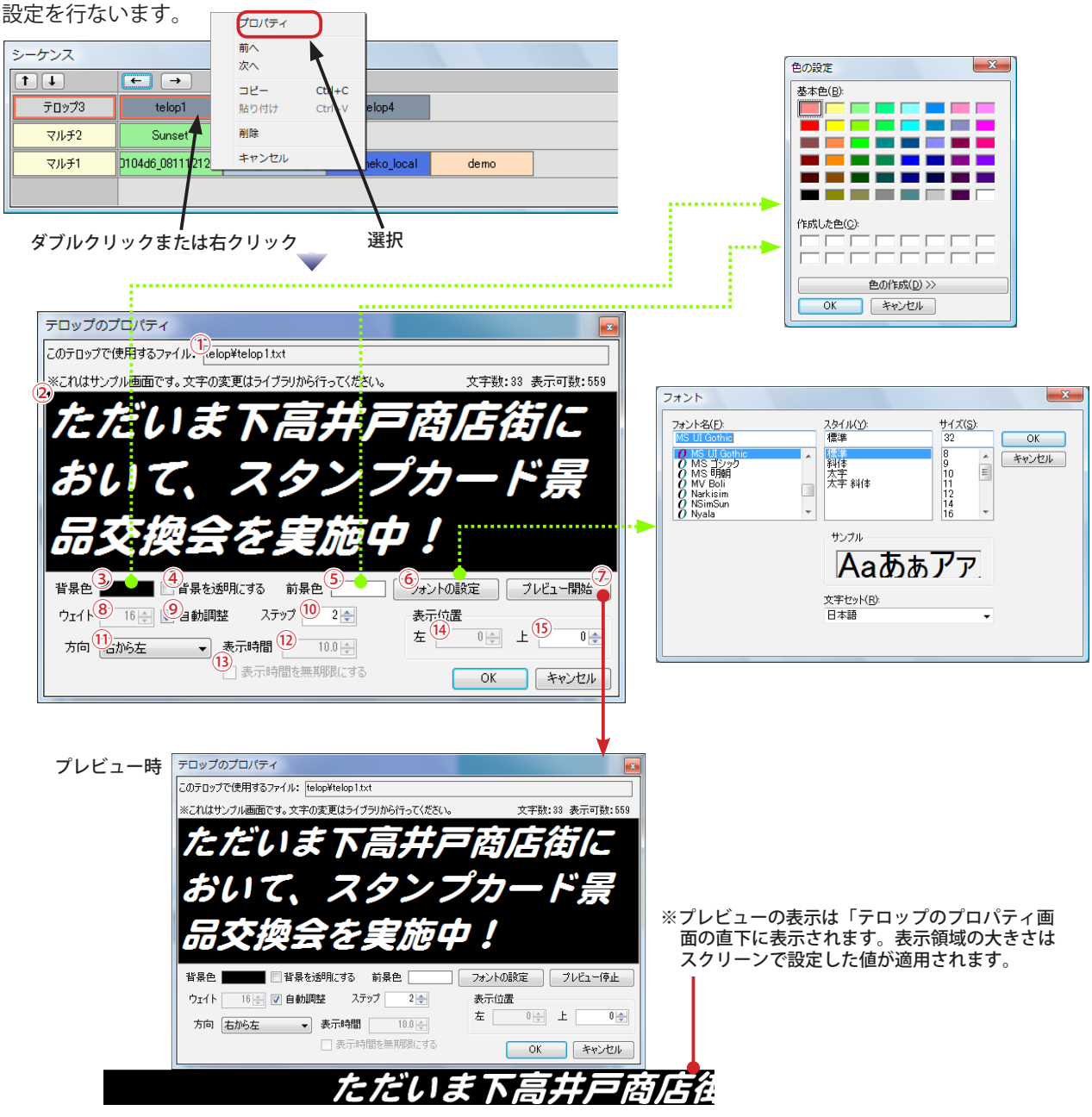
↑
← ↓ →

←→キーで，コンテンツを前と後ろに移動
↑↓キーで，**スクリーン**を手前と背面に移動

テロップのプロパティ

テロップ（スクロール文字列）を設定するためには、シーケンスに割り当てられたテロップコンテンツをダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プロパティ」を選びます。（Enter キーでも可。）

(1) 設定したいテロップコンテンツをダブルクリックします。表示された「テロップのプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。

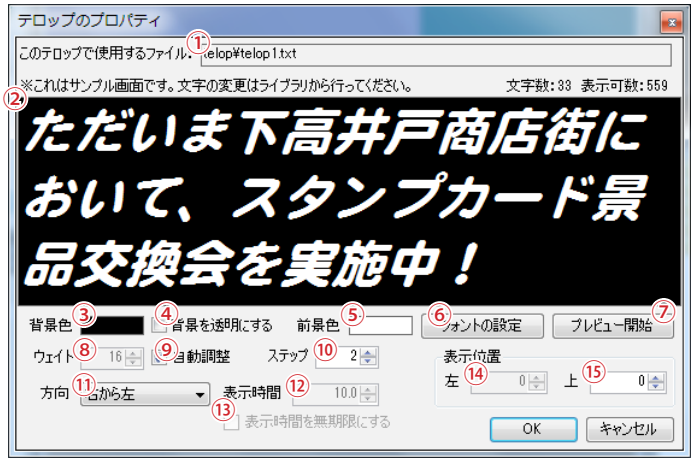


※プレビューの表示は「テロップのプロパティ画面の直下に表示されます。表示領域の大きさはスクリーンで設定した値が適用されます。

①割り当てられたテロップコンテンツのファイル名です。
②現在の設定の色とフォントを使用したときのプレビューです。
③クリックして表示される「色の設定」ウィドウで背景色を指定します。
④チェックを入れると背景色部分を透過させます。ＰＣの環境や設定によっては透過できない場合があります。ビューワやエディタの設定で「テロップスクリーンで OpenGL を有効にする」オプションを有効にしているときや、スクリーンのプロパティで「DirectX」にチェックを入れているときは透過できません。
⑤クリックして表示される「色の設定」ウィドウで文字色を指定します。
⑥クリックすると、「フォント」ウィンドウが表示され、フォントを変更できます。
⑦クリックすると、テロップのプレビューを表示します。プレビューを開始するとボタンの表示が「プレビュー停止」に変わります。「プレビュー停止」ボタンをクリックするとプレビューを停止します。

次ページへ続く

テロップのプロパティ



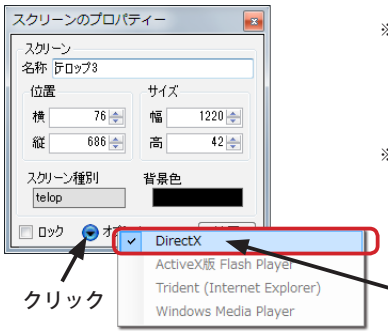
⑧「ウェイト」は Ver.1.7 までは「速度」と表記されていました。「ステップ」と合わせて調整します。
⑨チェックを入れると、ウェイトを自動調整します。これはプライマリモニタの垂直同期信号（VSync）を元に調整されます。DirectX を使用するときにはチェックを入れることをお勧めします。
⑩「ステップ」は Ver.1.7 までは「移動距離」と表記されていました。「ウェイト」と合わせて調整します。

> ・「ウェイト」はテロップを描画する間隔です（1/1000 秒単位）。10 ～ 1000 の間の値で調整します。数値が**小さい**ほど速度が速くなります。テロップをスムーズに表示させるためには、表示するＰＣに合わせてウェイトを調整する必要があります。DirectX を使用するときはモニタの垂直同期よりも早く描画することはできません。（Windows7 の場合）ウェイトの値が調整されていない場合は、ティアリングが生じたりスクロールがぎこちなくなることがあります。
>
> ・「ステップ」は一度の描画で動かすピクセル数です。 1 ～ 100 の間で値を調整します。数値が**大きい**ほど速度が速くなります。

⑪テロップの移動方向を選択することができます。「右から左」「左から右」「下から上」「上から下」の４方向から選択します。「なし」を選択した場合はテロップは止まった状態で表示されます（スクロールしない）。「なし」を選択したときは、「表示時間」を指定できます。
⑫表示時間は⑪の方向で「なし」を選択したときに指定できます。時間は秒で指定します。（小数点以下の指定では 1/10 秒まで指定できます。）
⑬チェックを入れると止まっているテロップを表示し続けます。次のテロップコンテンツは表示されません。
⑭テロップスクリーンの中でテロップ文字を表示させる左位置（座標）を指定します。テロップの方向で「右から左」または「左から右」を指定した時はこの値は意味を持ちません。
⑮テロップスクリーンの中でテロップ文字を表示させる上位置（座標）を指定します。テロップの方向で「下から上」または「上から下」を指定した時はこの値は意味を持ちません。

DirectX を使用する

バージョン 1.8.7.3 以降の NextScreen では、DirectX(Direct3D9）を使用してテロップを描画することができます。この機能はテロップスクリーン毎に指定する必要があります。
DirectX による描画を利用するためには、ステージ編集画面でテロップスクリーンを選択し、「スクリーンのプロパティー」ウィンドウの「オプション」メニューの「DirectX」にチェックを入れます。



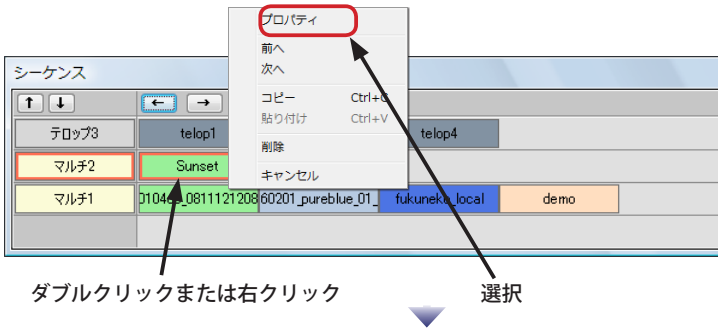
※ DirectX を有効にすると、Windows7/8 ではモニタの垂直同期に合わせて描画され、ティアリングを抑制することができます。ただし、この機能はエアロ（Aero）が有効のときに働きます。Windows の「コントロールパネル」－「テーマの変更」で Aero テーマが選択されていることを確認してください。Aero テーマが選択できないときは、ご利用の PC では同期機能は使用することはできません。WindowsXP では同期されないのでご注意ください。

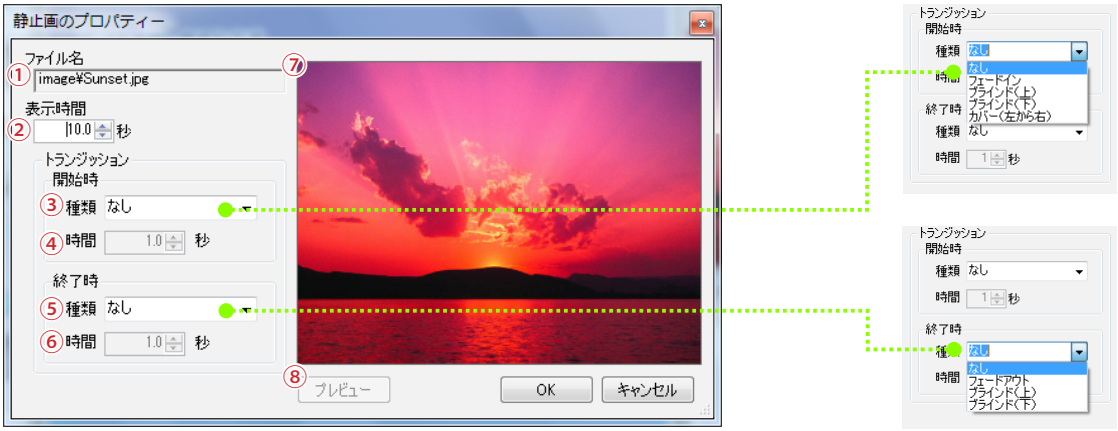
※ DirectX を有効にすると、テロップ背景を透過することはできません。

静止画のプロパティ

静止画の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた静止画コンテンツをダブルクリックします。

(1) 設定したい静止画コンテンツをダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プロパティ」を選びます。（Enter キーでも可。）表示された「静止画のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。





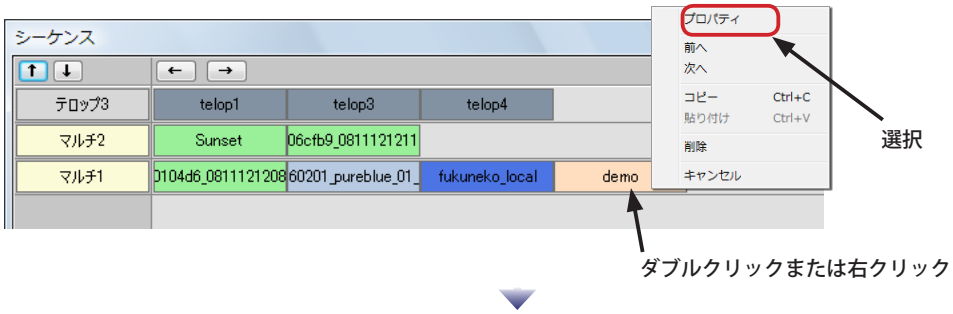
①割り当てられた静止画コンテンツのファイル名です。
②このコンテンツを表示する時間を 0.1 秒単位で入力します。（トランジッション時間を含めます）
③このコンテンツの表示を始めるときのトランジッションを指定します。（トランジッションなしも可）
④このコンテンツの表示開始時のトランジッションの実行時間を 0.1 秒単位で入力します。
⑤このコンテンツの表示を終了するときのトランジッションを指定します。（トランジッションなしも可）
⑥このコンテンツの表示終了時のトランジッションの実行時間を 0.1 秒単位で入力します。
⑦プレビュー表示です。「プレビュー」ボタンを押したときにトランジッションをプレビューすることもできます。
⑧トランジッションを含めたプレビューを実行します。

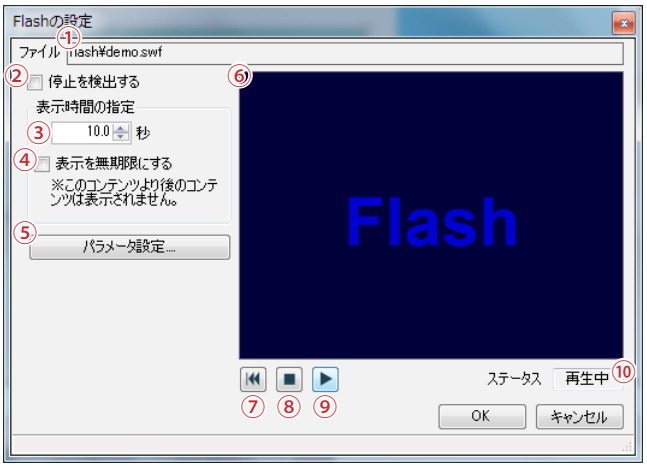
トランジッションは、設定するコンテンツの前後のコンテンツにより実行結果が異なります。前後に静止画以外のコンテンツが割り当てられている場合は、そのスクリーンが全面黒の静止画に対するトランジッションとなります。前後に静止画が割り当てられている場合は、その静止画に対するトランジッションとなります。
２つの静止画が連続で割り当てられているとき、前の静止画に「終了時」のトランジッションを設定し、後の静止画に「開始時」のトランジッションを設定した場合、２つのトランジッションが実行されてしまうため注意が必要です。
トランジッションは PC の負荷を高めます。テロップと共に使用する場合は影響を及ぼすので注意が必要です。

Flash のプロパティ

Flash の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた Flash コンテンツをダブルクリックします。

(1) 設定したい Flash コンテンツをダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プロパティ」を選びます。（Enter キーでも可。）表示された「Flash のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。





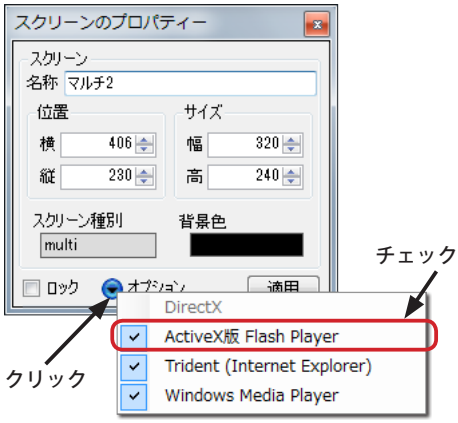
①割り当てられた Flash コンテンツのファイル名です。
②チェックを入れると、Flash の停止を自動検出し、このコンテンツの表示を終了します。
③このコンテンツの表示時間を 1/10 秒単位で設定します。（「停止を検出する」にチェックが入っていないとき）
④チェックを入れるとこのコンテンツを表示し続けます。シーケンスで次にコンテンツが登録されていても、次のコンテンツは表示されません。
⑤ Flash Player へ送るパラメータ（背景色など）を設定することができます。スクリーンの設定で ActiveX 版を有効にしたときにのみ使用できます。
⑥この Flash コンテンツを再生するプレビュー表示です。
⑦この Flash コンテンツを最初から再生するときに使用します。（巻き戻し）
⑧再生中の Flash コンテンツを停止します。
⑨この Flash コンテンツをプレビューで再生します。
⑩再生中かどうかの状態（ステータス）です。

Flash コンテンツを扱う際には注意が必要です。
NextScreen は Flash の背景色を #FFFFFF（つまり白）に設定します。Web への埋め込み用に作成された Flash ファイルでは外部パラメータにより背景色を指定することを前提としたものがあります。その場合実行結果が予想と異なる場合があります。パラメータ設定で "bgcolor" を設定した場合は、その背景色が適用されます。
NextScreen は "loop=false" つまり自動ループはしない設定になっています。自動ループを前提とした Flash ファイルは予想と異なる実行結果になる場合があります。自動ループを行う場合は、「停止を検出する」のチェックを外し、パラメータで "loop=true" に設定してください。
マウスを使用するインタラクティブなコンテンツを実行する時は、ビューワの設定で「自動的にアクティブにならないようにする」にチェックを入れてください。
「停止を検出する」設定はプレビューで Flash ファイルを再生させ、「ステータス」が「停止」になることを確認してから行なってください。Flash ファイルがループするように作成されている場合、コンテンツが終了しなくなります。停止しない、再生中に停止を行なうなどの Flash ファイルが存在します。その場合は、「表示時間の指定」を使用してください。

Flash パラメータの設定

NextScreen バージョン 1.9.0.0 以降では、Flash のパラメータを設定することができます。Flash のパラメータは、スクリーンのプロパティのオプションで、"ActiveX 版 Flash Player" を有効に（チェックを入れる）する必要があります。

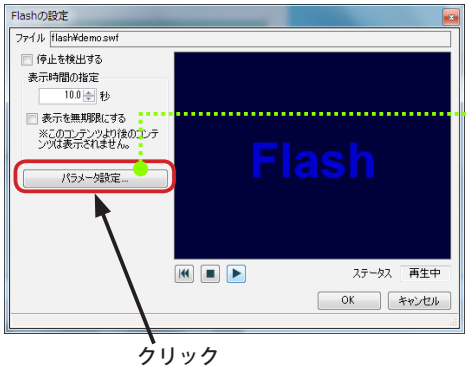
スクリーンのプロパティ



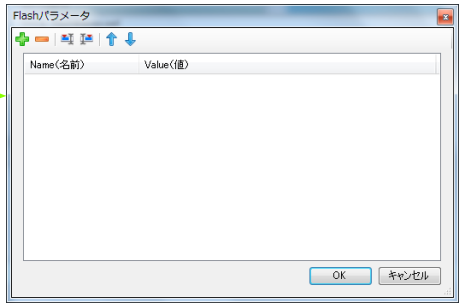
- バージョン 1.9.0.0 以降では、デフォルトで ActiveX 版 Flash Player が有効になっています。
- スクリーン毎に、ActiveX 版を使用するかどうかを選択できます。

(1)Flash の設定画面で、「パラメータ設定 .... 」ボタンをクリックします。

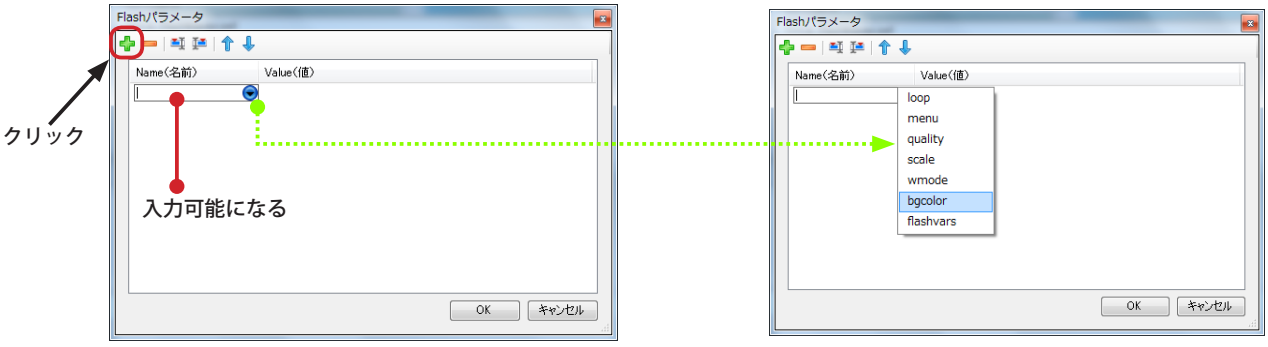
Flash の設定画面



Flash のパラメータ設定画面

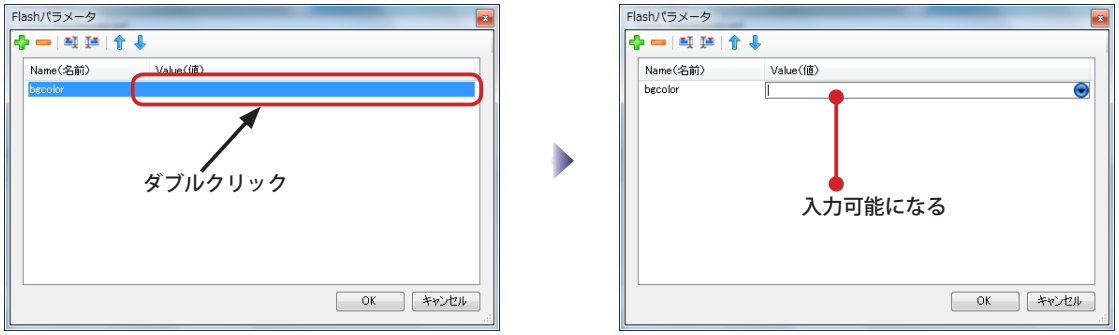


(2) パラメータを追加するためには、（＋）ボタンをクリックします。行が追加され、Name（名前）の欄が入力可能な状態になります。ここにパラメータ名を入力するか、または右側の（▼）ボタンで表示される一覧から選択します。



※ Enter キーを押すか、どこかをクリックすると入力が確定します。

(3) パラメータの行が選択された状態で、Value（値）の欄をダブルクリックすると、値が入力可能な状態になります。（右クリックで表示されるコンテキストメニューから「値を編集」を選択することもできます。）

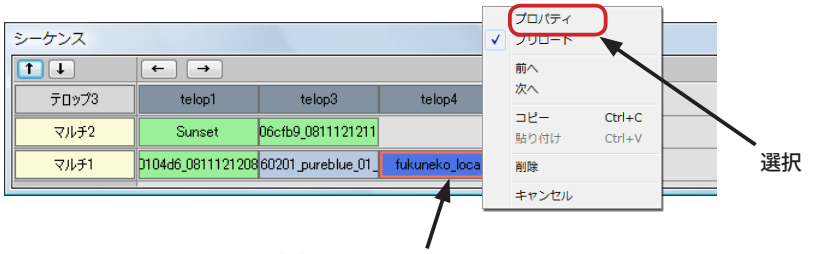


※ OK ボタンをクリックすると変更点が反映されます。

Web 表示のプロパティ

Web の表示時間等を設定するためには、シーケンスに割り当てられた Web コンテンツをダブルクリックします。

(1) 設定したい Web コンテンツをダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プロパティ」を選びます。（Enter キーでも可。）表示された「Web 表示のプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。

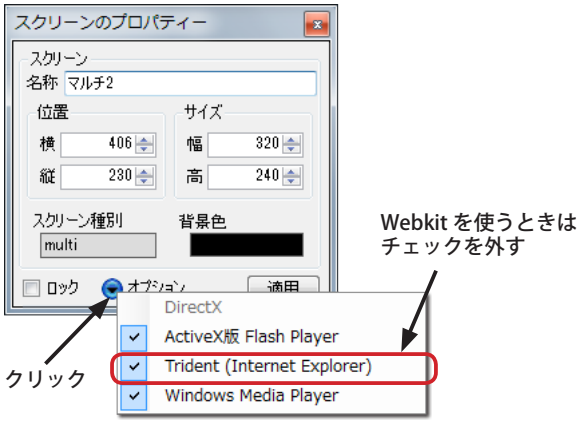


Web コンテンツのプレビュー

①割り当てられた Web コンテンツの URL です。変更はライブラリで行ってください。
② Web コンテンツを拡大・縮小します。100% が等倍、100% よりも小さい値の場合は縮小、100% よりも大きい値の場合は拡大されます。（10% ～ 1000%）
③指定された URL のページを別ウィンドウで表示します。ウィンドウで表示される大きさは、スクリーンで指定したものになります。表示には FdMediaPlayer が使用されます。
④ページを表示する（切り取る枠）位置を横に移動させます。
⑤ページを表示する（切り取る枠）位置を縦に移動させます。
⑥チェックを入れると、ステージを実行中、この Web コンテンツを表示し続けます。シーケンスに次のコンテンツが設定されていてもこの Web コンテンツで停止します。
⑦このコンテンツの表示時間を 0.1 秒単位で入力します。
⑧チェックを入れるとコンテンツをプリロードします。（前のコンテンツを読み込んだ直後に読み込みます。）このコンテンツの表示と読み込みを同時に行いたい場合はチェックを外します。（例えば Web ページに Flash が埋め込まれていてその Flash を始めから表示させたい場合など）

※ Web 表示は、左上を基準にスクリーンのサイズで切り取られます。スクロールバーは表示しません。表示位置のオフセットを指定することによって切り取る位置を変更することができます。
※ Web 表示を拡大縮小した場合、文字が潰れたり、ジャギーが目立つことがあります。それらを軽減するためには、表示させる Web ページでアンチエイリアスの効果が現れるフォントを指定してください。（Windows の場合、メイリオなど）

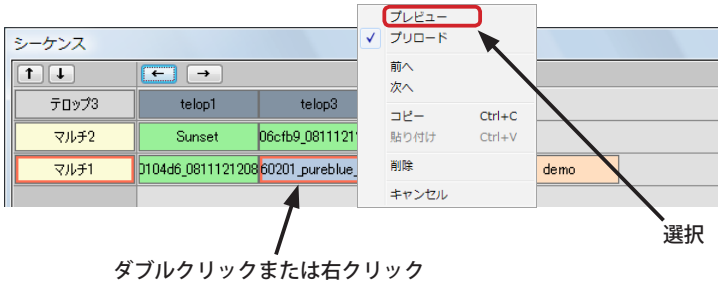
【重要】Ver.1.9.0.0 以降では Trident (Internet Explorer) がデフォルトで使用されます。
従来の Webkit による表示を使用するときは、スクリーンのプロパティのオプションで、Trident (Internet Explorer) のチェックを外します。



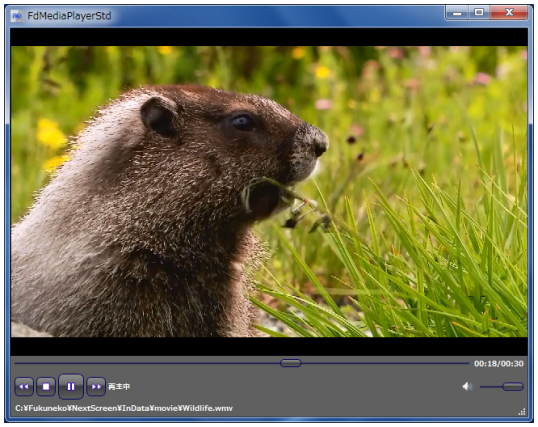
・PC にインストールされている Internet Explorer のバージョンが適用されます。
・スクリーン毎に、Trident を使用するかどうかを選択できます。

動画コンテンツについて

動画コンテンツは表示時間などの設定を行なうことができません。動画の再生が終了すると次のコンテンツが表示されます。シーケンスの動画コンテンツをダブルクリックまたは右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プレビュー」を選ぶと、動画ファイルを再生します。



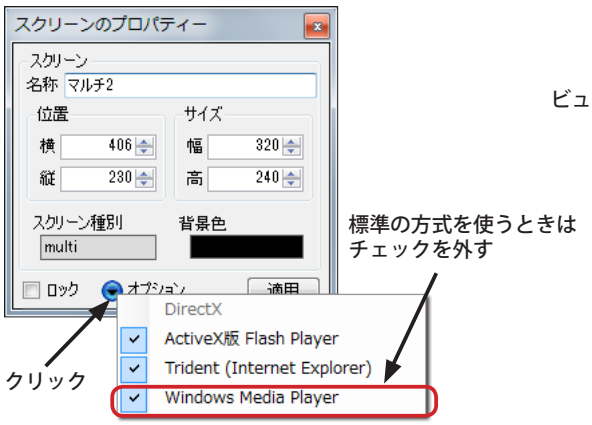
プレビューで動画再生

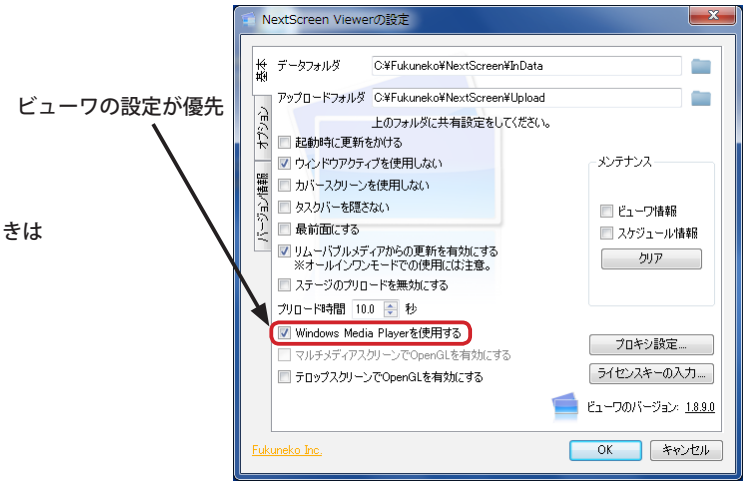


シーケンスに登録されたコンテンツのコンテキストメニューの「プリロード」機能は、標準の動画再生方式（Windows Media Player を使用しない）の場合のみ有効です。

NextScreen の動画再生は標準の方式と Windows Media Player を利用する場合とでは異なります。標準の方式では DirectShow の機能を利用します。Windows Media Player のバージョンによっても再生可能な動画の種類が異なるためご利用 PC の環境に依存することになります。
エディタとビューワで OS などのバージョンをあわせたり、同じ DirectShow コーデックをインストールするなどの方法を用いてください。
DirectShow コーデックについては、「第 11 章 コンテンツの表示」を参照してください。

バージョン 1.9.0.0 以降では、Windows Media Player がデフォルトで使用されます。また、スクリーン毎に Windows Media Player を使用するか標準の方式を使用するかを選択できるようになっています。ただし、ビューワの設定で、「Windows Media Player を使用する」を有効にしている場合は、すべてのスクリーンで Windows Media Player が使用されます。スクリーン毎に切り替えたい場合は、ビューワの設定で「Windows Media Player を使用する」のチェックを外してください。（これは、エディタのプレビューでも同様に適用されるので、エディタの設定も確認してください。）

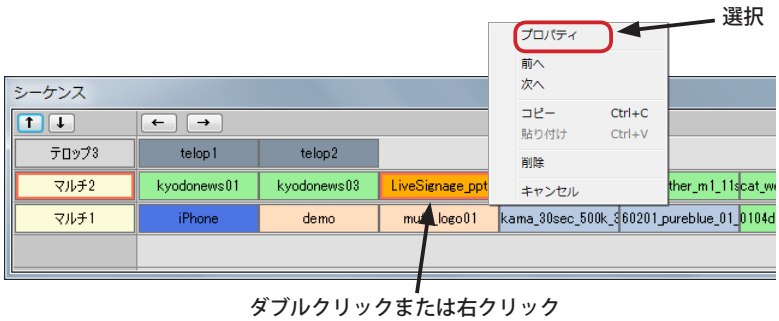


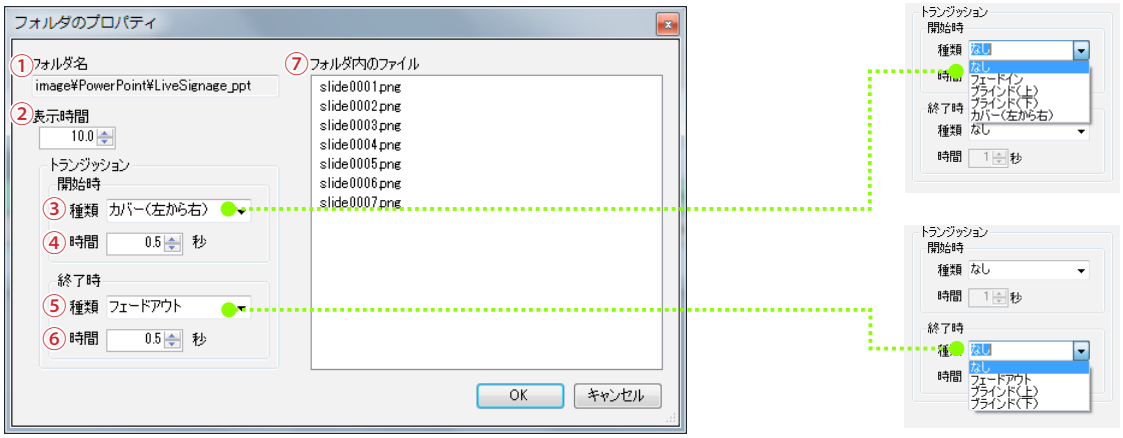


フォルダのプロパティ

バージョン 1.8.2 以降で新しい**ステージを使用する場合**には、シーケンスへフォルダを割り当てることができます。
割り当てられたフォルダ内のコンテンツは、ファイル名の順に再生されます。また、ビューワで表示するときにファイル名の拡張子によって自動的にファイル種別を認識します。
フォルダのプロパティではフォルダ内のすべてのコンテンツに適用されるの表示時間とトランジッションを指定することができます。

(1) シーケンス上の設定したいフォルダ（コンテンツ）をダブルクリックするか、右クリックで表示されるコンテキストメニューから「プロパティ」を選びます。（Enter キーでも可。）表示された「フォルダのプロパティ ウィンドウ」で様々な設定を行ないます。





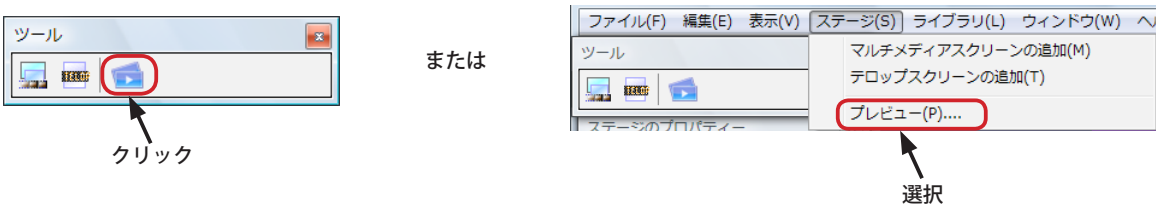
①割り当てられたフォルダ（コンテンツ）の名称です。
②このコンテンツを表示する時間を 0.1 秒単位で入力します。（トランジッション時間を含めます）
③このコンテンツの表示を始めるときのトランジッションを指定します。（トランジッションなしも可）
④このコンテンツの表示開始時のトランジッションの実行時間を 0.1 秒単位で入力します。
⑤このコンテンツの表示を終了するときのトランジッションを指定します。（トランジッションなしも可）
⑥このコンテンツの表示終了時のトランジッションの実行時間を 0.1 秒単位で入力します。
⑦フォルダ内に含まれるコンテンツファイルの一覧です。

開始時と終了時両方にトランジッションを設定すると、２つのトランジッションが実行されてしまうため注意が必要です。通常は開始時または終了時の一方にのみ設定してください。
トランジッションは PC の負荷を高めます。テロップと共に使用する場合は影響を及ぼすので注意が必要です。

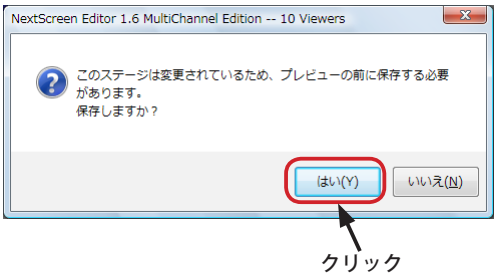
シーケンスの確認（ステージのプレビュー）

シーケンスへコンテンツが正しく割り当てられているかを確認するためには、ステージのプレビュー機能を使用します。

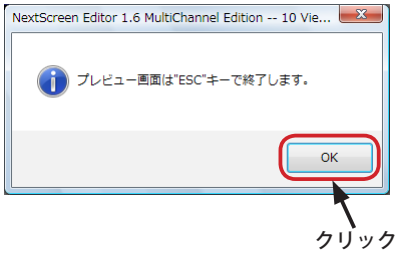
(1) ステージの編集画面で、ツール ウィンドウの をクリックするか、メニューから「ステージ」－「プレビュー」を選びます。



(2) ステージが保存されていない場合は保存を促すダイアログボックスが表示されます。「はい」をクリックします。



(3) プレビューの終了方法を知らせるダイアログボックスが表示されます。「OK」をクリックします。



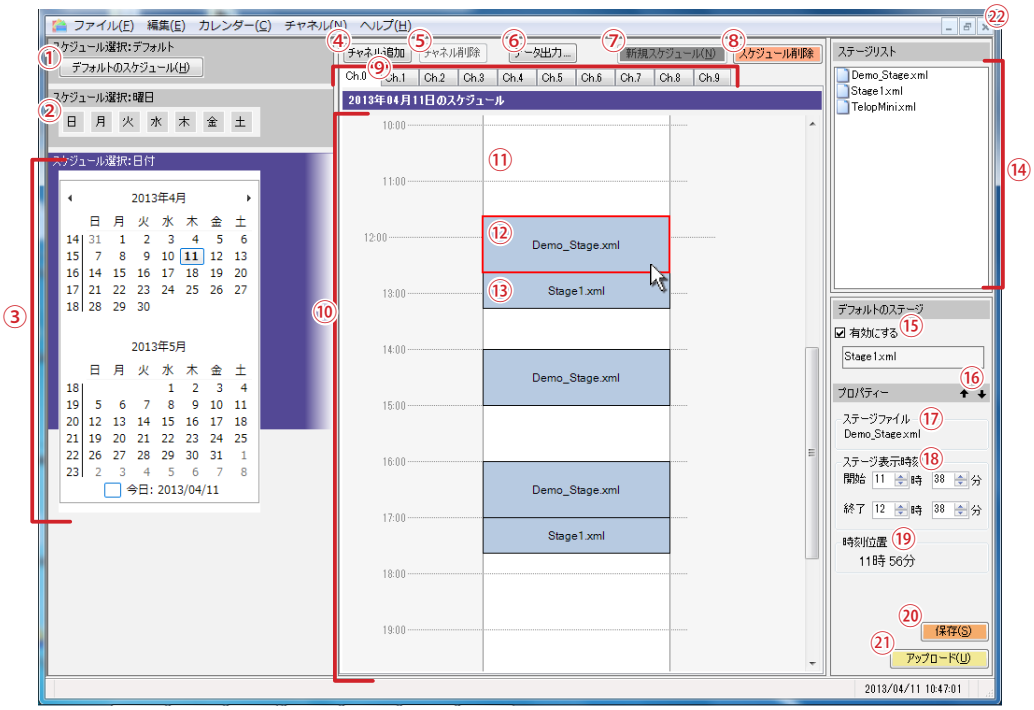
(4) プレビューが表示されます。終了するためには、キーボードの「ESC」キーを押します。

第 7 章 スケジュール

第 7 章 スケジュール

スケジュールについて

ステージを作成し、スクリーンを配置し、コンテンツをシーケンスに割り当てただけではビューワが表示することはできません。いつ、どのステージを表示させるのかという「スケジュール」を設定する必要があります。
MultiChannel Edition では、複数のスケジュールセットを扱うことができます。それぞれのスケジュールセットを「チャネル」と呼びます。
Standard Edhition は 1 つのチャネルのみ扱うことができます。



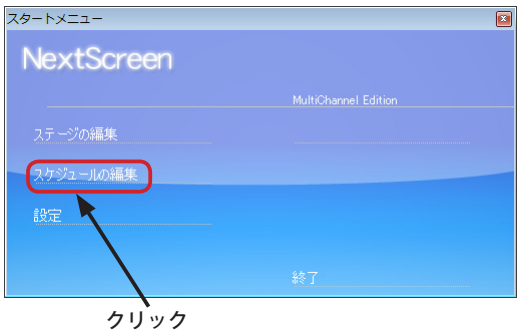
①デフォルトのスケジュール選択。クリックすると、⑩の領域にデフォルトのスケジュールを表示します。
②曜日の選択。曜日をクリックすると、その曜日のスケジュールを⑩の領域に表示します。太字で表示された曜日はスケジュールが設定された曜日を表します。
③カレンダー。日付をクリックすると、その日のスケジュールを⑩の領域に表示します。太字で表示された日付はスケジュールが設定された日を表します。
④チャネルを追加します。（MultiChannel Edition のみ）
⑤チャネルを削除します。Ch.0 は削除できません。（MultiChannel Edition のみ）
⑥チャネル情報（コンテンツを含む）をリムーバブルメディアへ書き出します。（MultiChannel Edition のみ）
⑦クリックすると、選択された曜日や日付のスケジュールを作成します。（作成済みの場合はクリックできません。）
⑧クリックすると、選択された曜日や日付のスケジュールを削除します。
⑨チャネル。タブで編集するチャネルを切り替えます。（Standard Edition は Ch.0 のみ）
⑩ 1 日のスケジュール表示（タイムテーブル）。ステージリスト（⑭）からステージをドラッグ＆ドロップすることでスケジュールを設定します。
⑪ステージが割り付けられていない時間帯。（デフォルトのステージが指定されている場合、ビューワはデフォルトのステージを表示します。）
⑫ステージが割り付けられ、選択されている時間帯。
⑬ステージが割り付けられている時間帯。
⑭ステージリスト。作成済みのステージが一覧表示されます。ここから⑩の領域にドラッグ＆ドロップします。
⑮デフォルトのステージをドラッグ＆ドロップにより指定できます。デフォルトのステージは、割り付けられていない時間に表示させるステージのことです。デフォルトのステージを指定しないこともできます。
⑯時間帯の選択切り替えボタン。クリックすると、順に時間帯の選択を切り替えます。
⑰選択されている時間帯に設定されているステージのファイル名です。
⑱選択されている時間帯の開始時刻と終了時刻を設定できます。
⑲マウスポインタが位置する時刻です。
⑳スケジュールを保存します。
㉑アップロードを行ないます。（オールインワン設定の場合はボタンが無効になります。）
㉒スケジュールを閉じます。（スタートメニューに戻ります。）

デフォルトのスケジュール

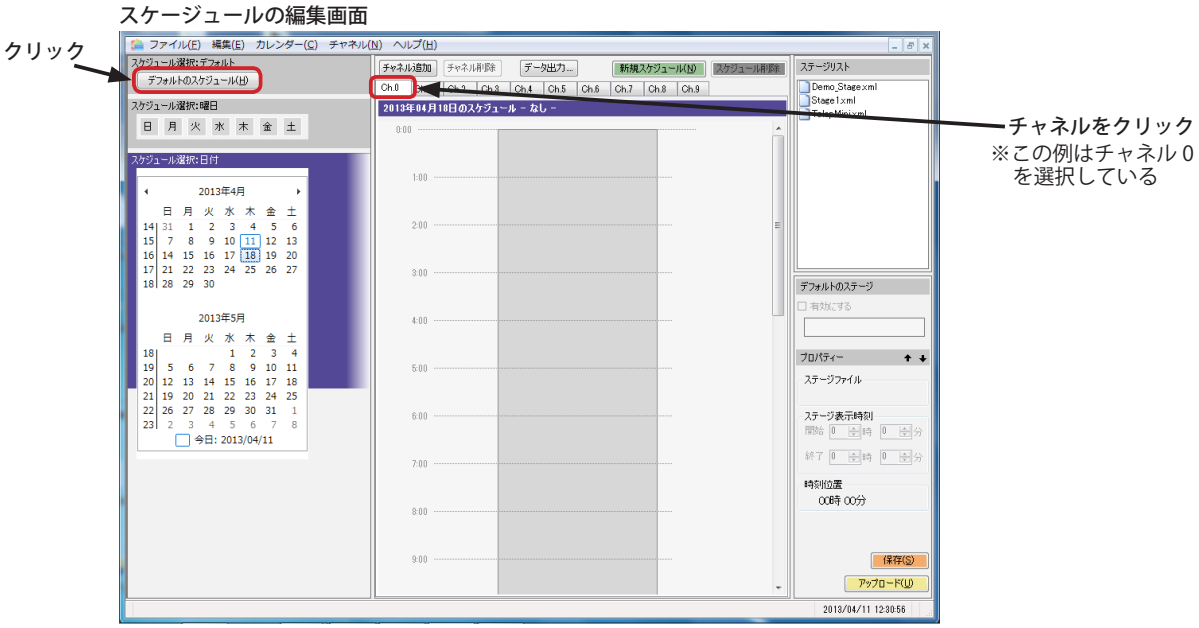
スケジュールは日付単位で作成します。例えば、2013 年 4 月 10 日に表示を行ないたい場合は 2013 年 4 月 10 日のスケジュールを作成しなければなりません。スケジュールが作成されていない日付については何も表示されないことになります。（NextScreen のカバースクリーンが表示されます。）これを避けるために、最初にデフォルトのスケジュールを設定することをお奨めします。
デフォルトのスケジュールはスケジュールが作成されていない日付に表示を行なうための 1 日分のスケジュールです。毎日同じスケジュールによる表示を行ないたい場合は、デフォルトのスケジュールを設定するだけでもかまいません。

【重要】「デフォルトのスケジュール」と「デフォルトのステージ」を混同しないでください。

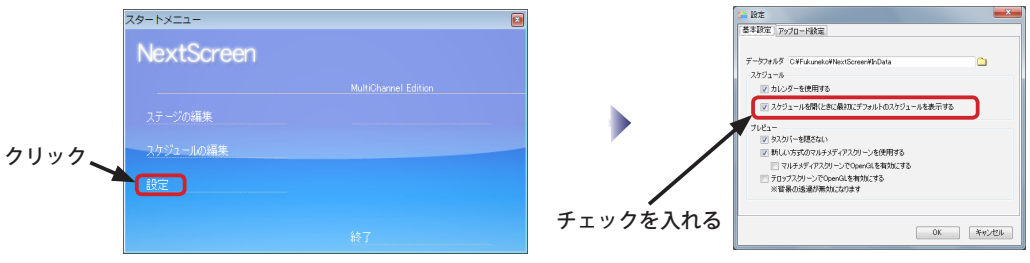
(1) スケジュールを設定するためにはエディタのスタートメニューから「スケジュールの編集」をクリックしてください。



(2) スケジュールの編集画面が表示されます。設定したいチャネルタブをクリックしてから、デフォルトのスケジュールを設定するために、「デフォルトのスケジュール」ボタンをクリックしてください。

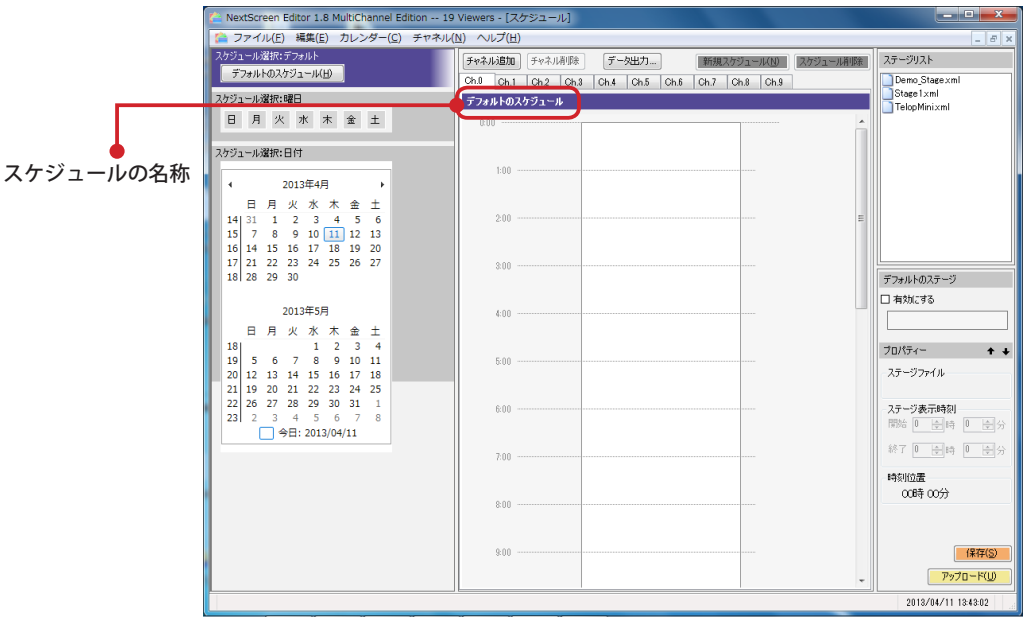


エディタの初期設定が、スケジュールの編集画面を開くと、当日のスケジュールを表示するようになっていることがあります。スケジュールの編集画面を開いたときに、デフォルトのスケジュールを表示するようにするためには、スタートメニューから「設定」をクリックし表示される設定画面で、「スケジュールを開くときに最初にデフォルトのスケジュールを表示する」にチェックを入れてください。

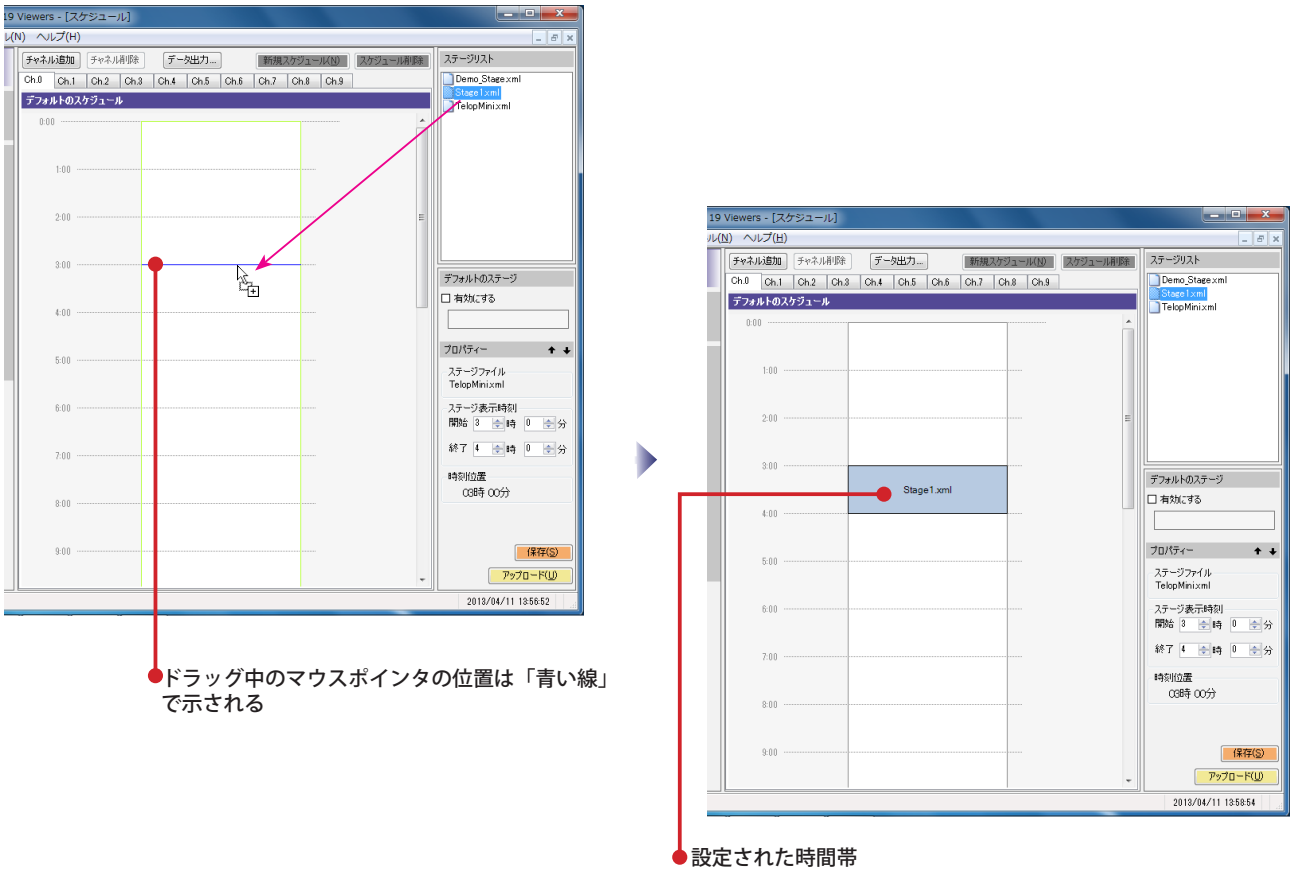


デフォルトのスケジュール

(3) スケジュールの名称が、「デフォルトのスケジュール」になっていることを確認してください。

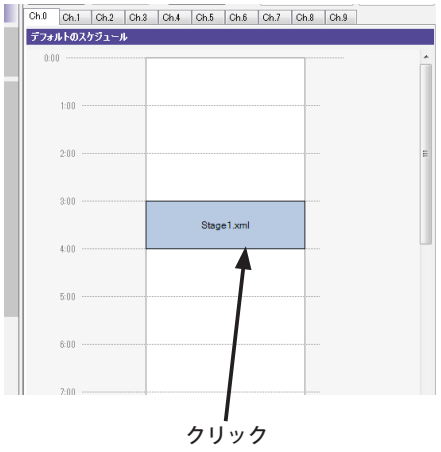


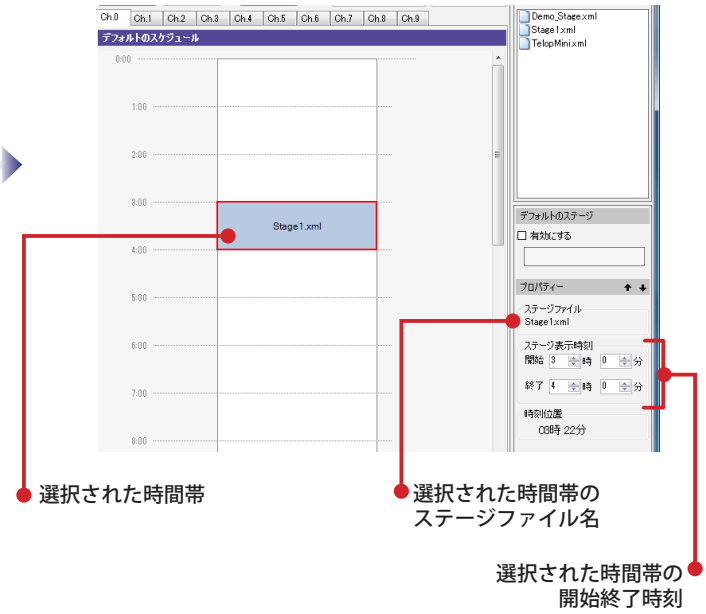
(4) ステージリストからステージをドラッグ＆ドロップして時間帯を設定します。ドロップしたときのマウスポインタの位置の時刻（下図例では 3:00）から 60 分間の時間帯が設定されます。
この例では、3 時 00 分から 4 時 00 分の時間に「Stage1」というステージが表示されます。



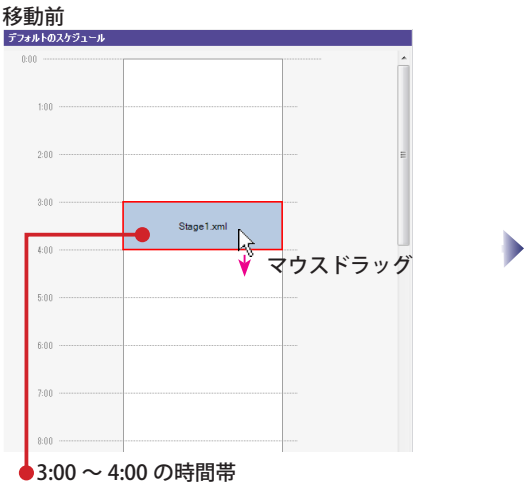
時間帯を変更する

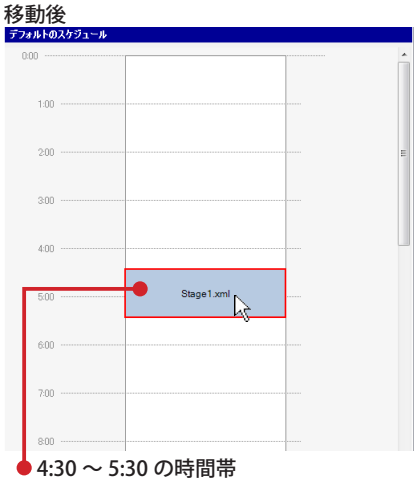
(1) ステージが割り付けられた時間帯を変更するためには、その時間帯をクリックし、選択された状態にします。選択された時間帯は「赤い線」で囲まれます。
時間帯が選択されると、その時間帯に割り当てられたステージファイル名と開始と終了時刻が表示され、確認することができます。





(2) ステージが割り当てられた時間帯はマウスを使って開始や終了の時刻を変更することができます。選択された時間帯で、マウスの左ボタンを押したまま、上下に移動させます。希望する時間に移動したら、マウスボタンを離します。これにより、ステージを表示する時間の長さは変更せずに、開始と終了の時刻を変更できます。
表示されている開始と終了時刻の数値を変更することによっても変更することが可能です。



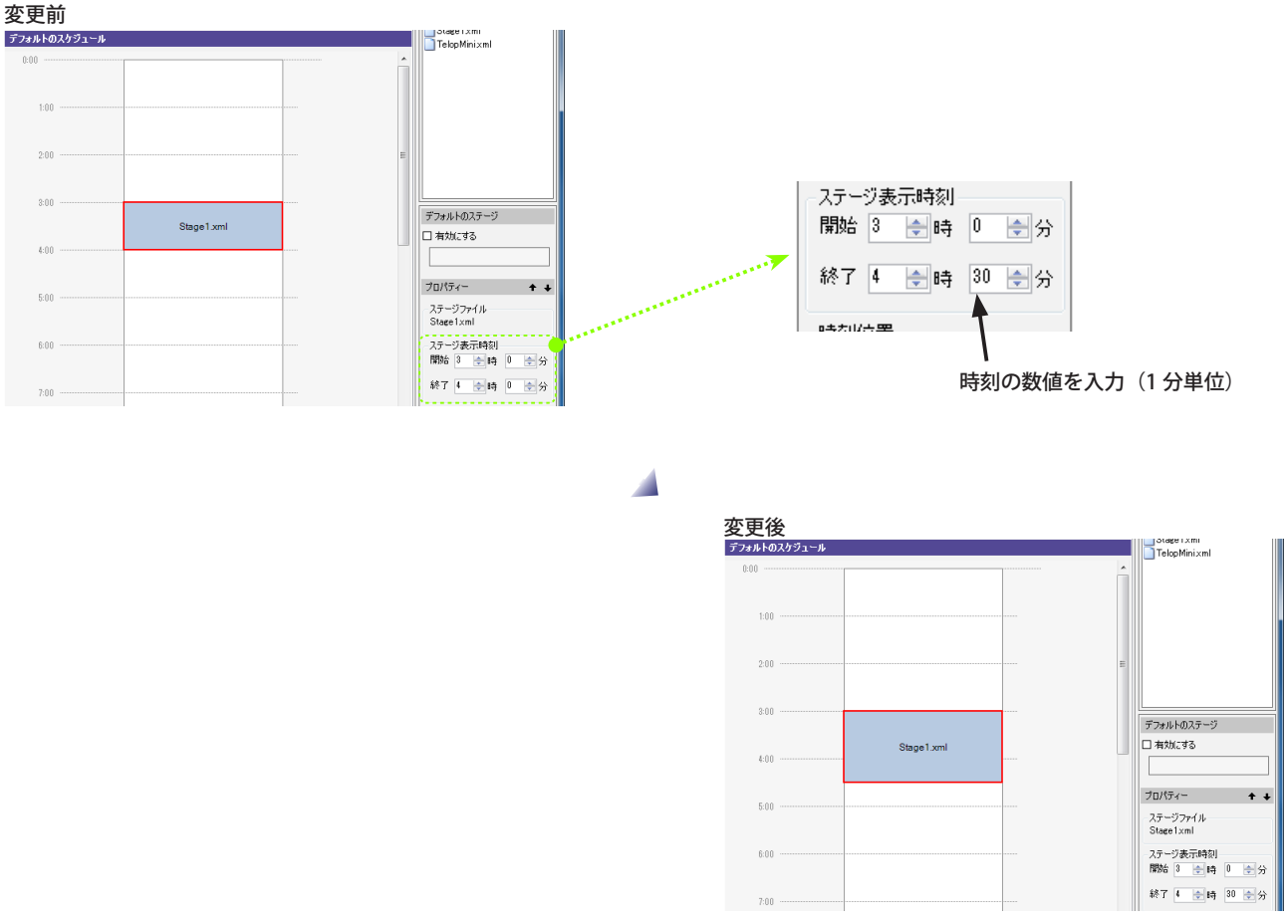


キーボードの矢印キーでも移動できます。
↑ ↓ キーで、**スケジュールを移動**

時間帯を変更する

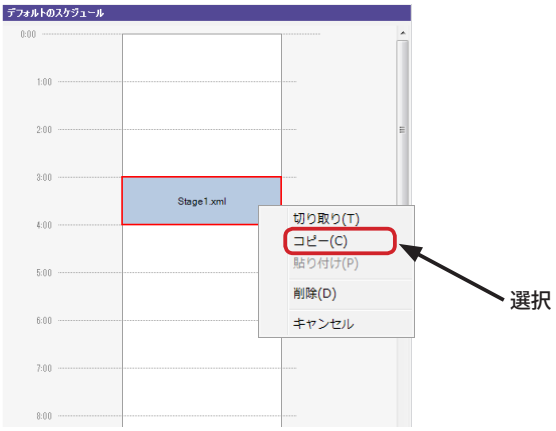
(3) ステージが割り付けられた時間帯の開始時刻や終了時刻をマウスを使用して変更できます。選択された状態の時間帯の囲まれた上または下の赤い色の線の上にマウスポインタを持ってくると、マウスポインタの形状が⇳に変わります。この状態でマウスの左ボタンを押したまま上下いずれかの方向へ動かします。希望の時刻のところでマウスボタンを離します。

(4) ステージが割り付けられた時間帯の開始時刻や終了時刻は、数値入力でも変更できます。時間帯を選択し、画面右下の「ステージ表示時刻」の数値を変更します。

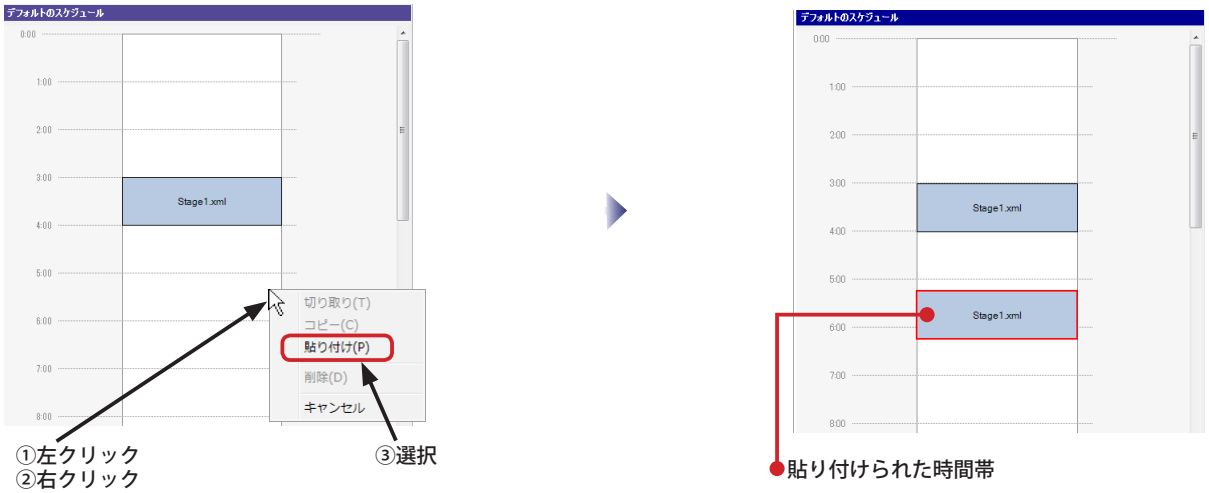


時間帯をコピー＆貼り付ける

(1) ステージが割り付けられた時間帯をコピーし、貼り付けることができます。時間帯を選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューの「コピー」を選びます。



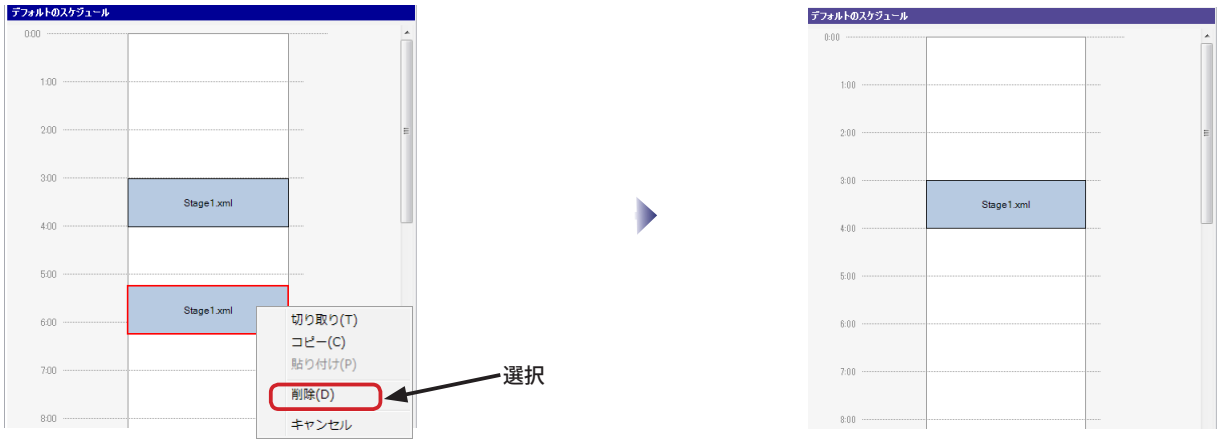
(2) 貼り付けたい時間のところを左クリックします。（時間帯の選択が解除されます。）そのまま右クリックして表示されるコンテキストメニューの「貼り付け」を選びます。



時間帯を削除する

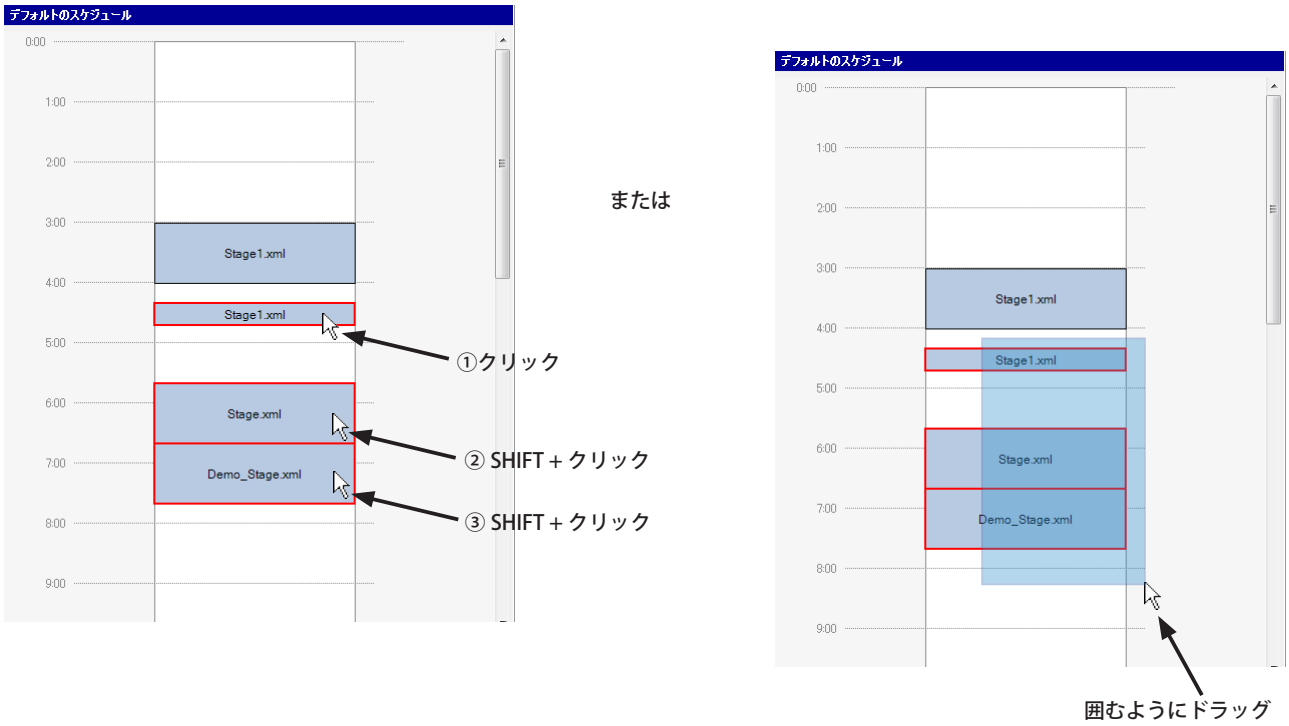
(1) 時間帯を選択し、右クリックで表示されるコンテキストメニューの「削除」を選びます。（キーボードの「delete」キーでも可）

【重要】警告無しで削除されるので注意が必要です。



複数時間帯を選択する

(1) キーボードの「shift」キーを押したまま、時間帯を選択していくと、複数の時間帯を選択できます。選択後は「コピー」や「貼り付け」、「削除」などを行なうことができます。
マウスドラッグで範囲指定することにより複数の選択をすることもできます。

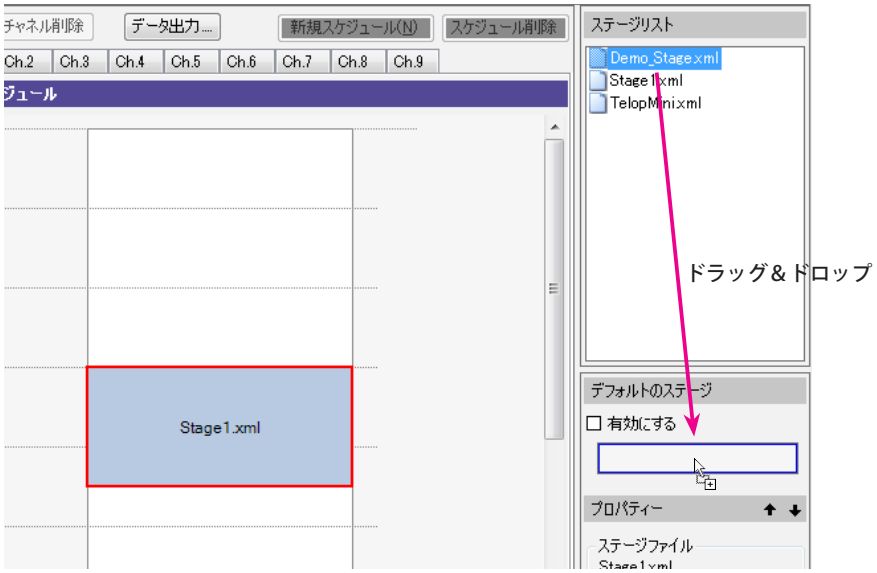


デフォルトのステージ

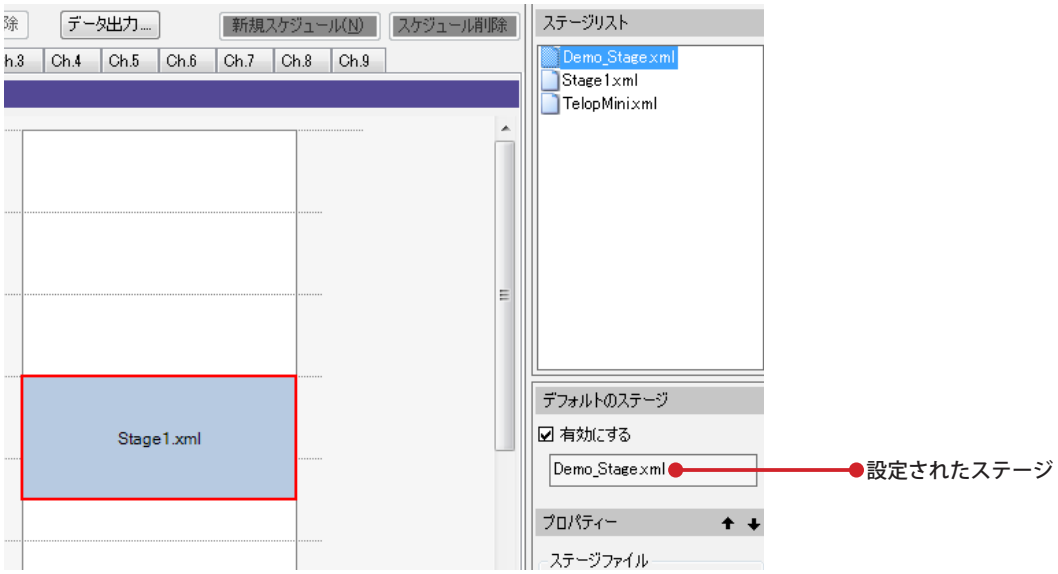
ステージが割り付けられていない時間帯（白い部分）は何も表示されません。（NextScreen のカバースクリーンだけが表示されます。）
何も表示されない状態を避けるため、あるいは 1 日中同じステージを表示させたい場合には、デフォルトのステージを設定します。

【重要】「デフォルトのステージ」と「デフォルトのスケジュール」とを混同しないでください。

(1) ステージリストから「デフォルトのステージ」に設定したいステージを選択します。次にマウスの左ボタンを押したまま「デフォルトのステージ」へ移動し、ボタンを離します。（ドラッグ＆ドロップ）



(2) 矩形の中にステージファイル名が表示され、デフォルトのステージに設定されます。



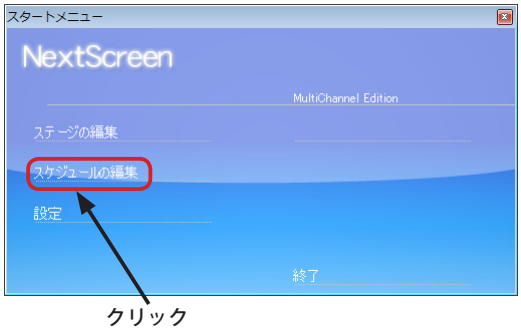
設定されたステージを解除するためには、デフォルトのステージの「有効にする」チェックをはずします。

スケジュールの新規作成

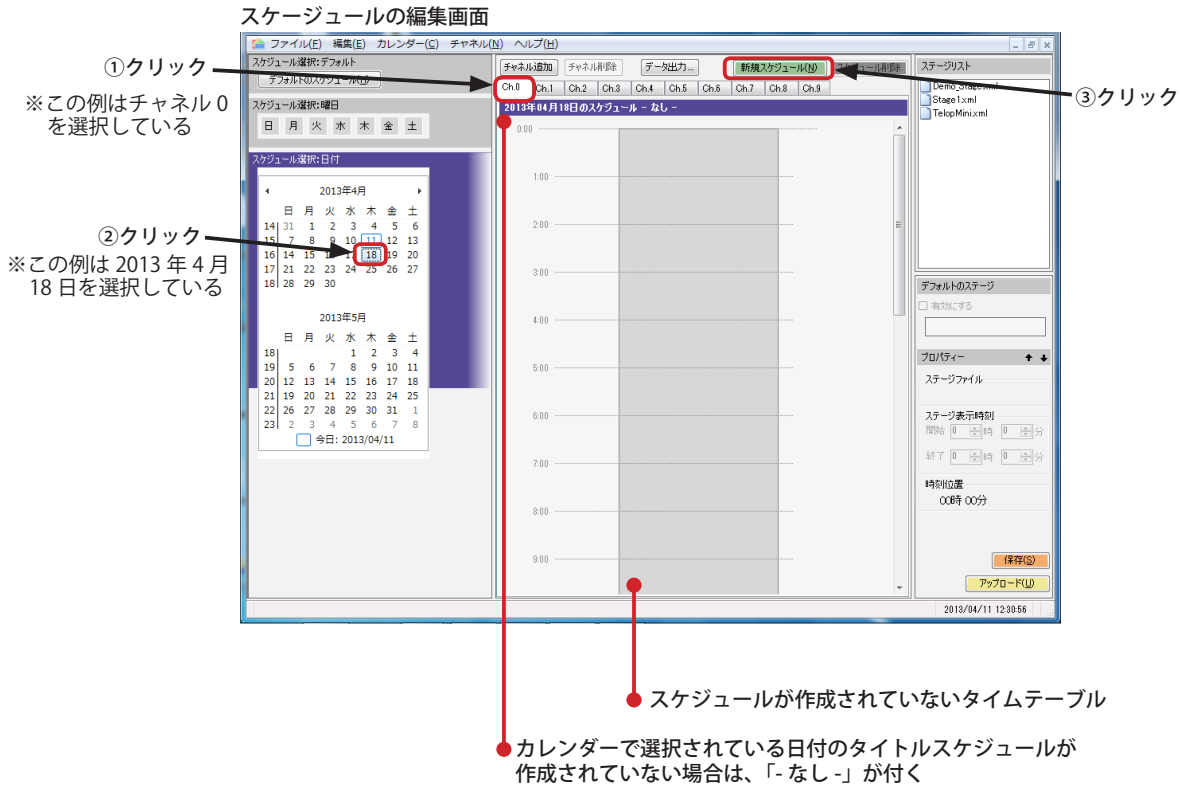
スケジュールは曜日または日付単位で作成します。例えば、2013 年 4 月 18 日に表示を行ないたい場合は 2013 年 4 月 18 日のスケジュールを作成しなければなりません。スケジュールが作成されていない日付については、デフォルトのスケジュールが設定されていなければ、何も表示されないことになります。(NextScreen のカバースクリーンが表示されます。) これを避けるために、最初にデフォルトのスケジュールを設定することをお奨めします。デフォルトのスケジュールについては、「第 7 章 スケジュール」の「デフォルトのスケジュール」を参照してください。

【重要】「デフォルトのスケジュール」と「デフォルトのステージ」を混同しないでください。

(1) スケジュールを設定するためにはエディタのスタートメニューから「スケジュールの編集」をクリックして、スケジュール編集画面を開いてください。



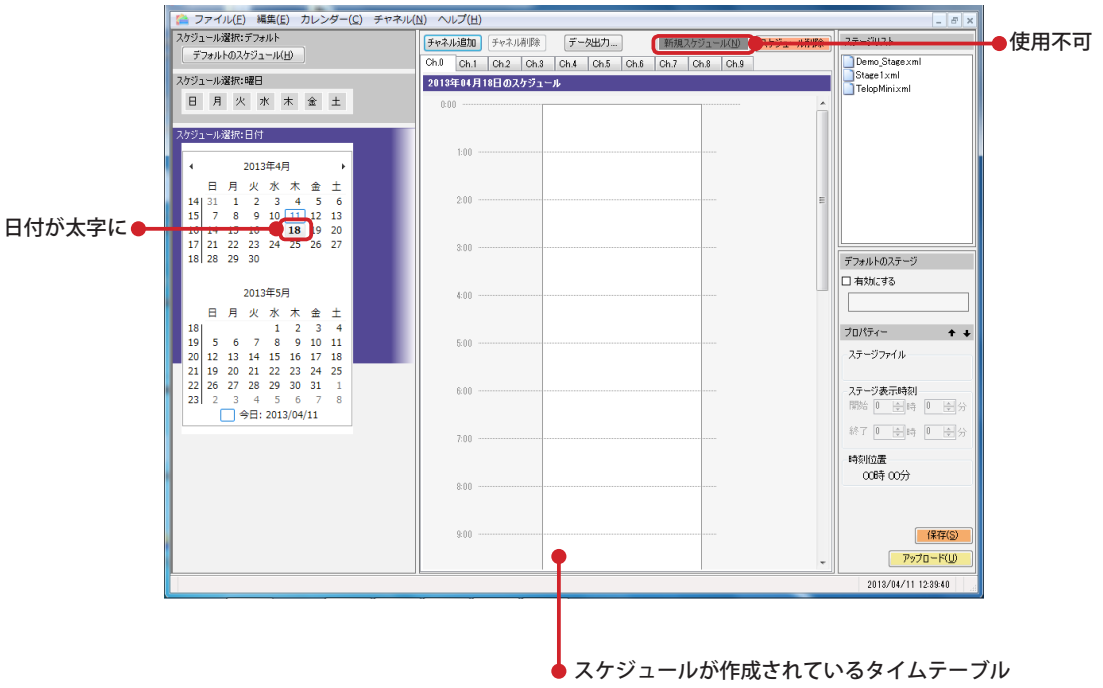
(2) スケジュールの編集画面が表示されます。設定したいチャネルタブをクリックしてから、新規作成したい、画面左のカレンダーの日付をクリックします。スケジュールが作成されていない日のタイムテーブルはグレー色になっています。チャネルタブの右上にある「新規スケジュール」ボタンをクリックして、スケジュールを作成してください。



スケジュールの新規作成

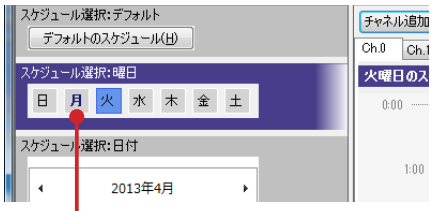
(3) スケジュールが作成されると、タイムテーブルの色が白色になります。「新規スケジュール」ボタンはグレー色になり、使用できなくなります。また、カレンダーの日付は太字（ボールド）になります。
ステージをドラッグ＆ドロップしてスケジュールを設定してください。詳しくは、「デフォルトのスケジュール」以下を参照ください。

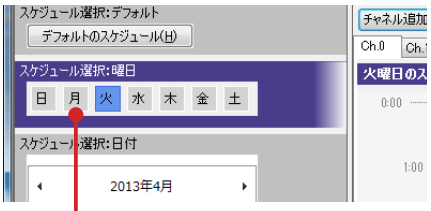
※スケジュールを作成した直後は、タイムテーブルには何も設定されていません。この状態のときビューワはカバースクリーンを表示します。（ビューワが起動するときの表示する画面）



曜日の場合

曜日指定の場合も日付指定と同様にスケジュールを作成する必要があります。スケジュールを作成済の曜日は太文字で表示されます。





スケジュールの優先順位

表示が実行されるスケジュールには優先順位があります。最も優先順位が上となるのが日付です。次に曜日、最後にデフォルトのスケジュールになります。

例 1 ：2013 年 5 月 28 日（火）に実行

・【2013 年 5 月 28 日のスケジュール】..... あり
・【火曜日のスケジュール】..... あり

●表示されるスケジュール ..... 【2013 年 5 月 28 日のスケジュール】

例 2 ：2013 年 5 月 29 日（水）に実行

・【2013 年 5 月 29 日のスケジュール】..... なし
・【水曜日のスケジュール】..... あり

●表示されるスケジュール ..... 【水曜日のスケジュール】

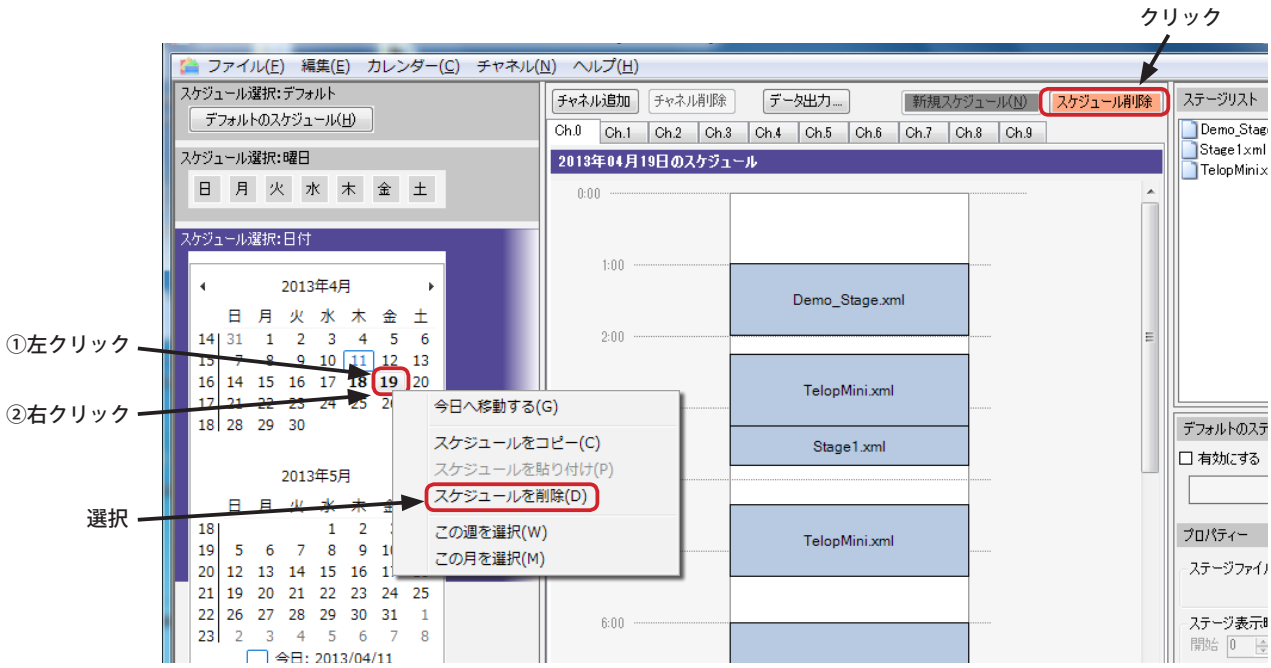
例 2 ：2013 年 5 月 30 日（木）に実行

・【2013 年 5 月 30 日のスケジュール】..... なし
・【木曜日のスケジュール】..... なし

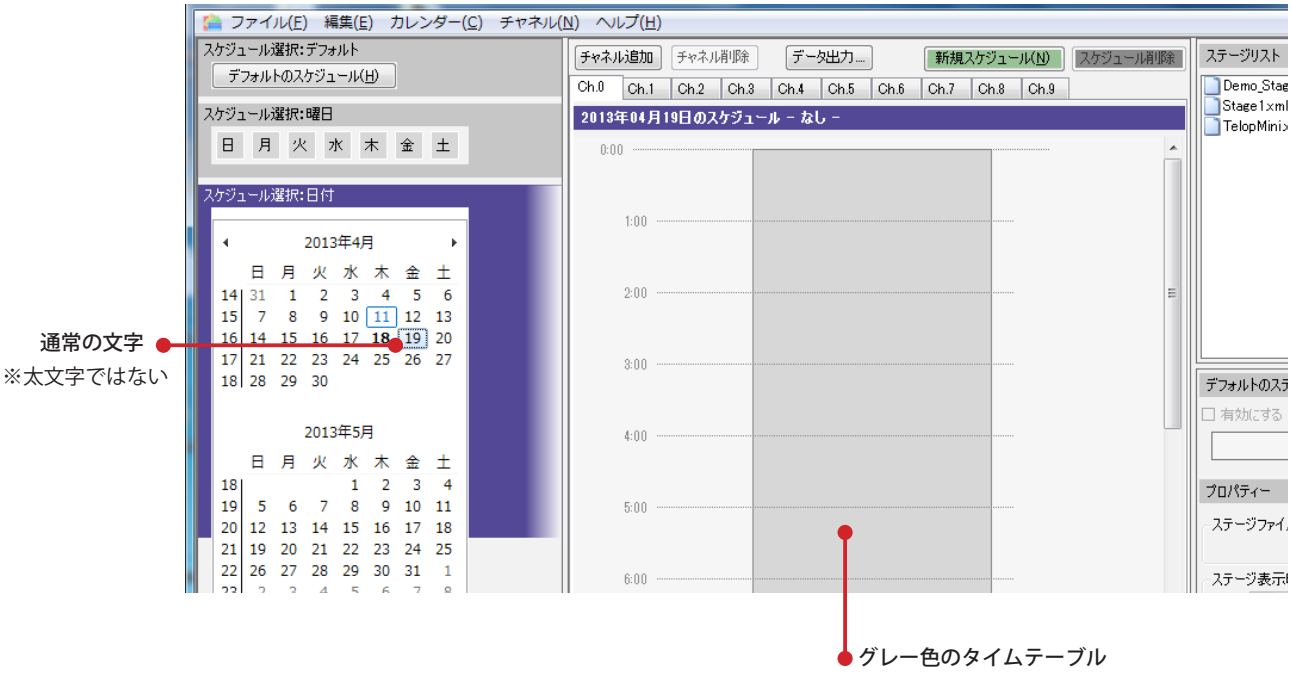
●表示されるスケジュール ..... 【デフォルトのスケジュール】

スケジュールの削除

(1) カレンダーから、削除したい日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールを削除」を選びます。（スケジュール削除ボタンでも削除できます。）

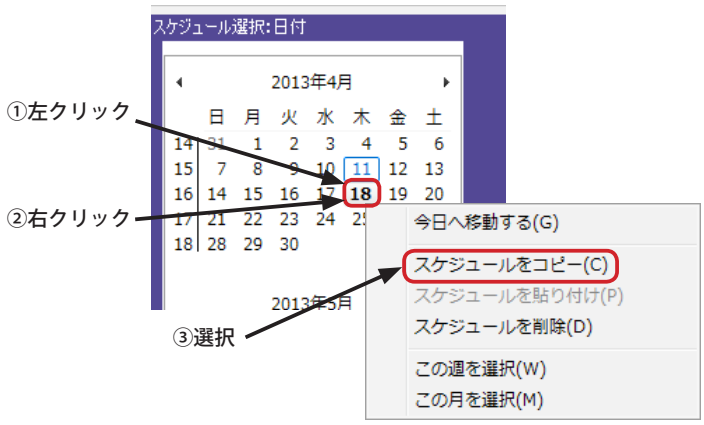


(2) スケジュールが削除され、日付の文字は太字から通常の文字へ、タイムテーブルはグレー色になります。

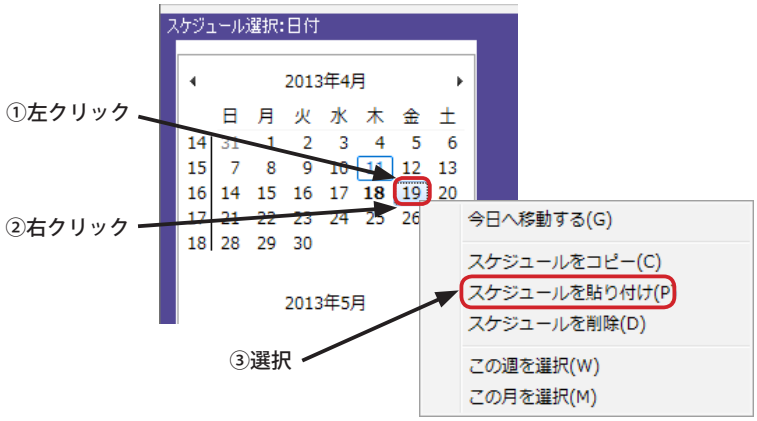


スケジュールのコピー＆貼り付け

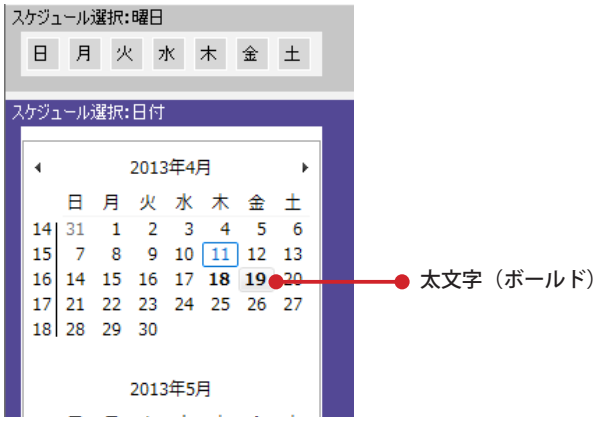
(1) カレンダーから、コピー元の日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールをコピー」を選びます。



(2) カレンダーから、コピー先の日付を選びます。右クリックして表示されるコンテキストメニューの「スケジュールを貼り付け」を選びます。



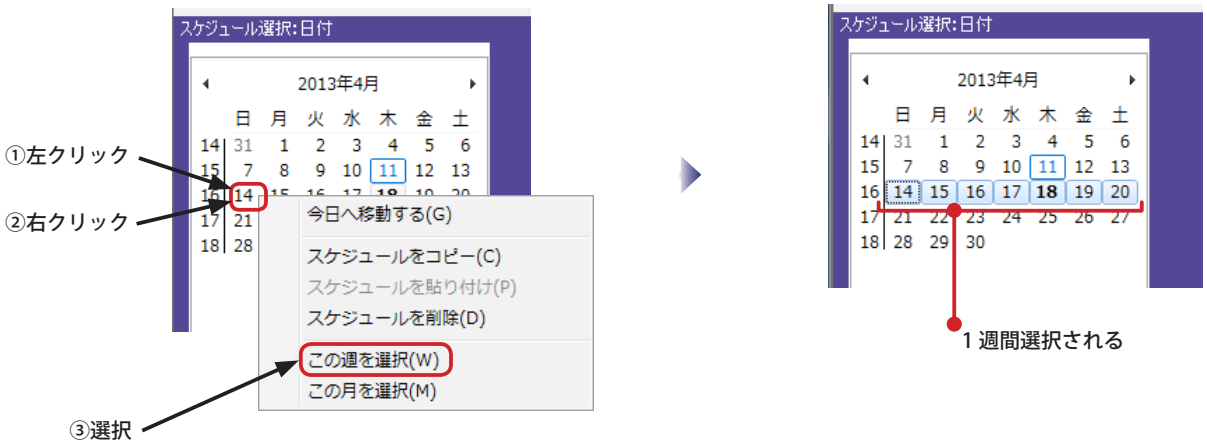
(3) カレンダーから、コピー先の日付の文字が太字になり、コピーされます。



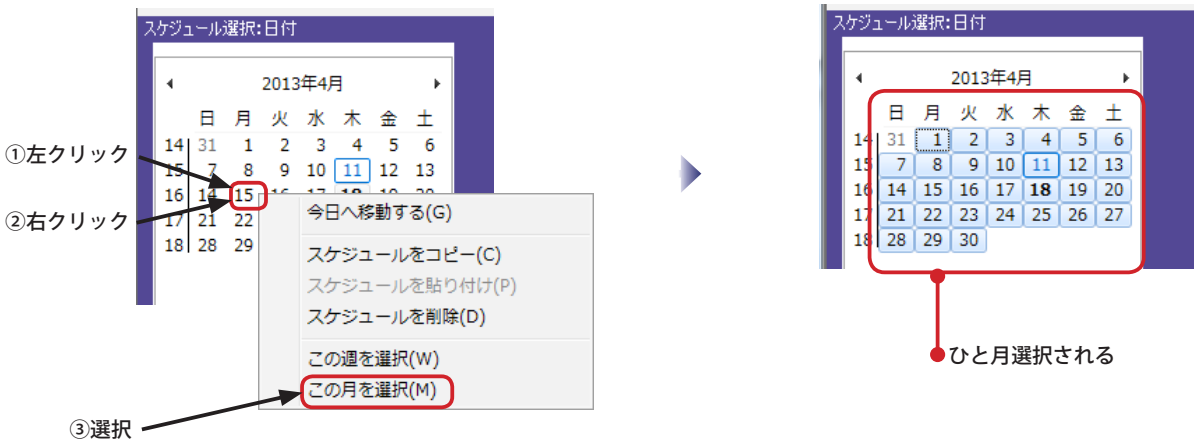
複数のスケジュールを選択

スケジュールは、1 日単位の他 1 週、1 月単位で選択できます。選択された複数のスケジュールは削除したり、コピーしたりすることができます。

(1) 日付を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「この週を選択」を選ぶと、1 週間を選択することができます。



(2) 日付を右クリックして表示されるコンテキストメニューの「この月を選択」を選ぶと、ひと月を選択することができます。



第 8 章 アップロード

第 8 章 アップロード

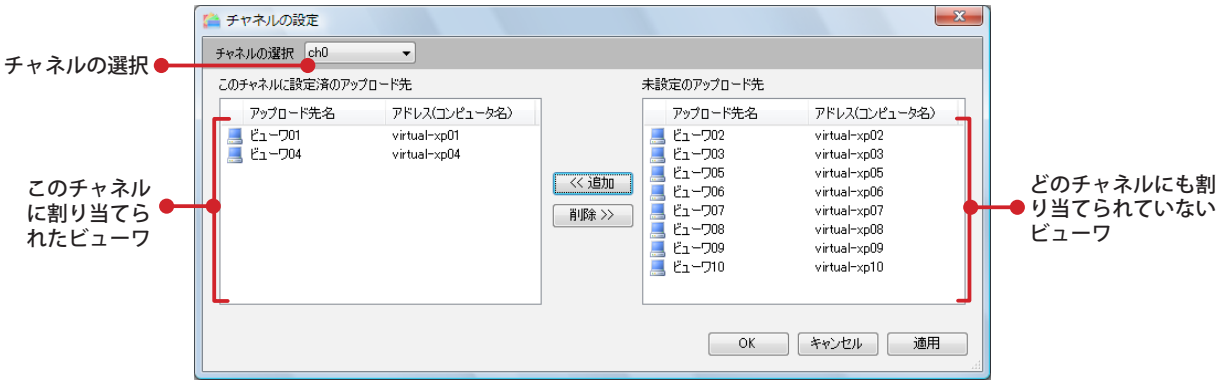
アップロードについて

NextScreen のエディタとビューワを別の PC で動作させる場合、スケジュールを設定した後、アップロードを行う必要があります。アップロードは、「スケジュール」、「スケジュールに設定されているステージ」、「ステージに割り当てられているコンテンツ」をビューワへ送信する処理のことです。アップロードは、チャネル単位で行なわれるため、あらかじめチャネルに対してビューワを割り当てておかなければなりません。

※ Standard Edition は 1 つのチャネルのみ扱うため、チャネルに対してビューワを割り当てる操作は必要ありません。

【重要】NextScreen のアップロード機能は、エディタからビューワへ 1 台づつコンテンツを送ります。MultiChannel Edition を使用するとき、ビューワの数が多い場合にはアップロードに非常に長い時間がかかることがあります。（コンテンツの容量やネットワーク回線の速度に依存します。）1 回にアップロードするビューワの数を 20 台未満にすることを推奨します。

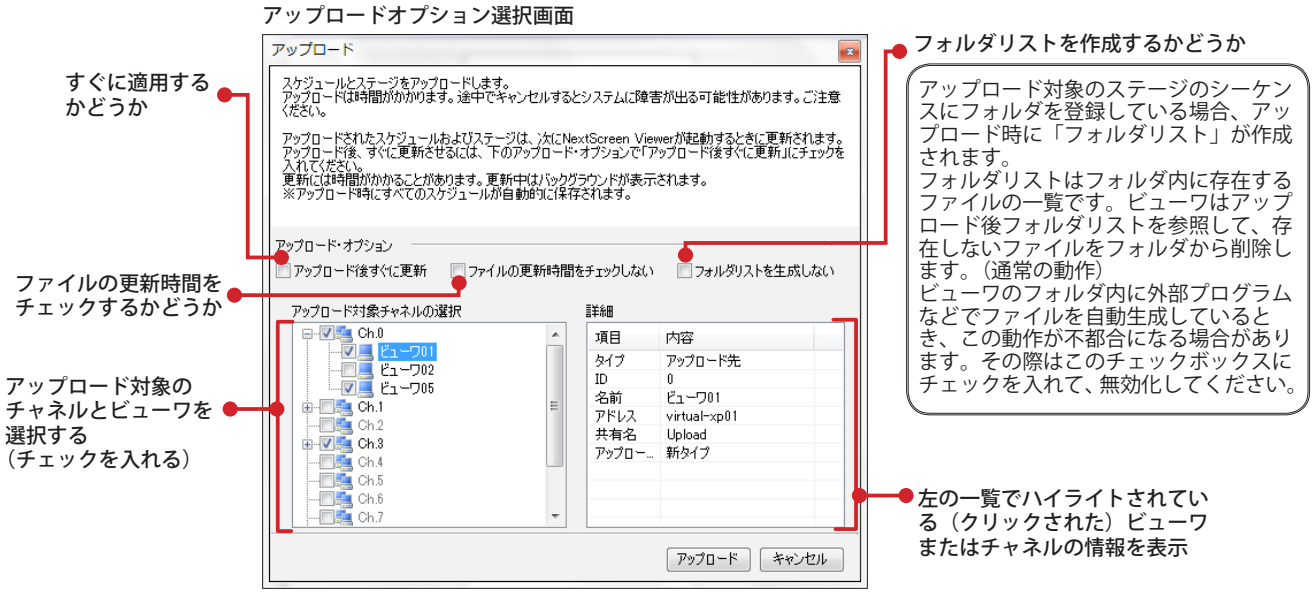
チャネルに対してビューワを割り当てる画面



※ビューワ（アップロード先）の名称やアドレスは「設定」の「アップロード設定」で行ないます。詳しくは「第 2 章 初期設定」－「アップロード先の登録（エディタ）」を参照してください。

アップロード時にはオプションを選択できます。
通常アップロードはビューワ動作中に行なわれます。「アップロード後すぐに更新」にチェックを入れなければ、アップロードされたスケジュール、ステージ、コンテンツはすぐに適用されません。ビューワが次に起動（再起動）した時にアップロードされた情報が適用されます。「ファイルの更新時間をチェックしない」にチェックを入れると、全てのアップロード対象ファイルを強制的にアップロードします。通常はファイル更新時間を比較し、アップロード元のファイルが新しい場合のみアップロードを行ないます。
MultiChannel Edition では、アップロード対象のチャネルと、ビューワを選択することができます。

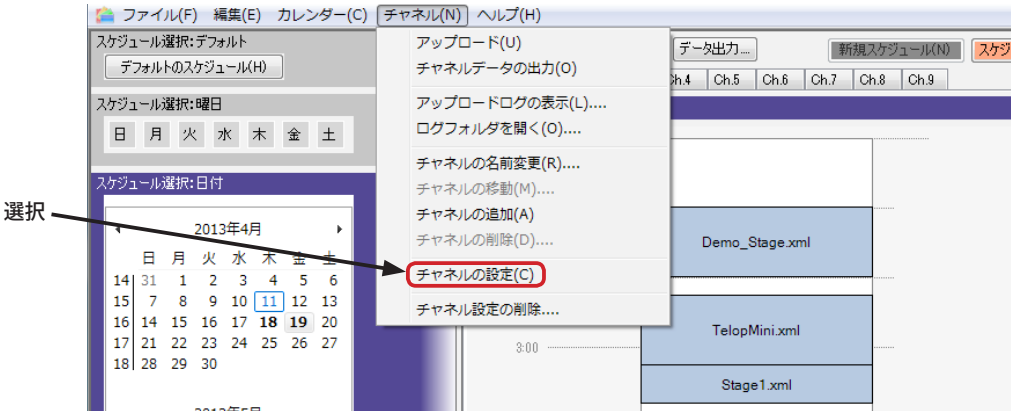
アップロードオプション選択画面



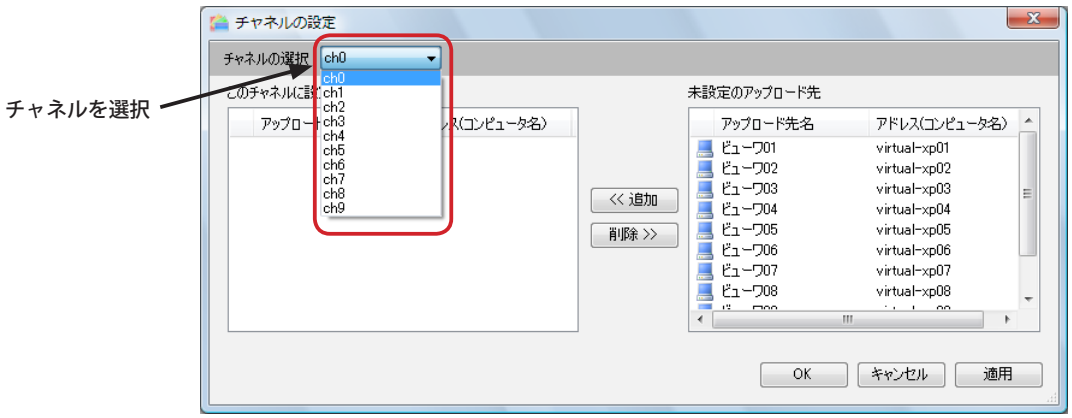
チャネルの設定

アップロードを行なう前に、チャネルに対してビューワを割り当てる必要があります。Standard Edition ではこの操作はありません。

(1) スケジュールの設定画面のメニューから「チャネル」－「チャネルの設定」を選びます。

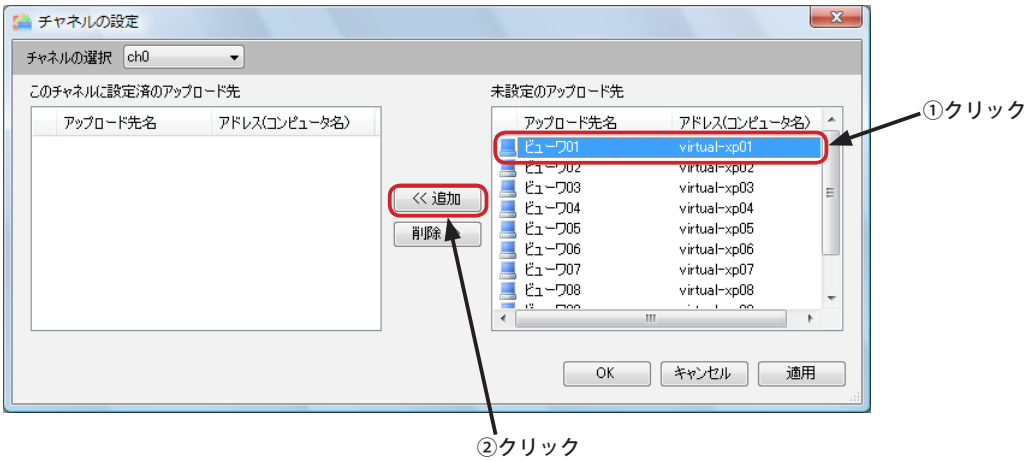


(2)「チャネルの設定」が表示されます。「チャネルの選択」ドロップダウンメニューで設定したいチャネルを選びます。



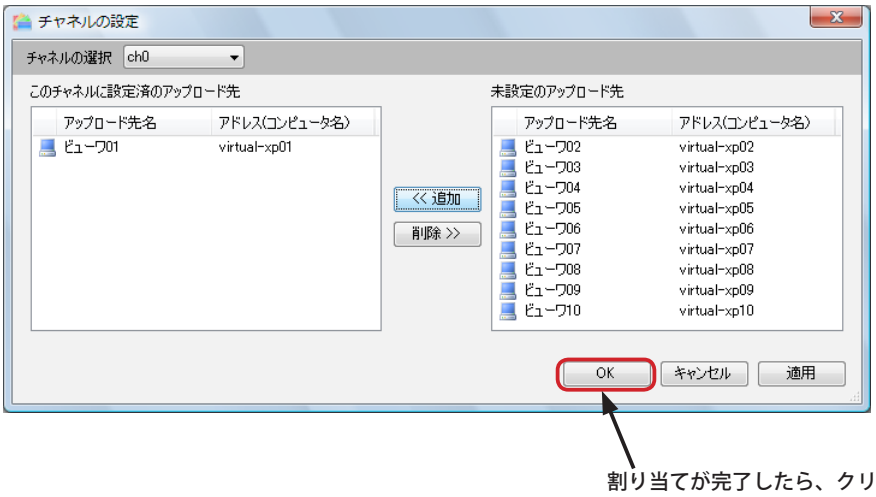
※ビューワ（アップロード先）の名称やアドレスは「設定」の「アップロード設定」で行ないます。詳しくは、「第 2 章 初期設定」－「アップロード先の登録（エディタ）」を参照してください。

(3) 右側の一覧「未設定のアップロード先」から割り当てたいビューワ（アップロード先）をクリックして選択し、「追加」ボタンをクリックします。

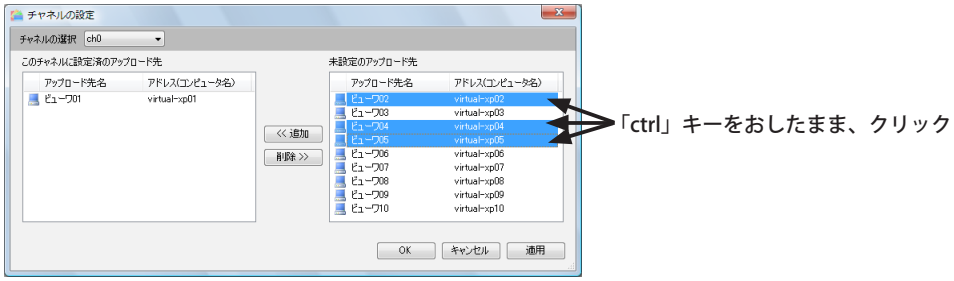


チャネルの設定

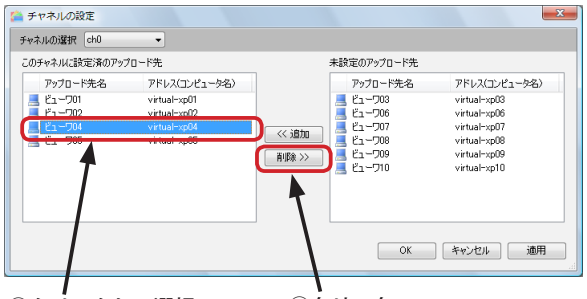
(4) 左側の一覧「このチャネルに設定済のアップロード先」にビューワ（アップロード先）が表示され、割り当てられます。
チャネルを切り替えて必要な割り当てを行なってください。完了したら、「OK」ボタンをクリックします。

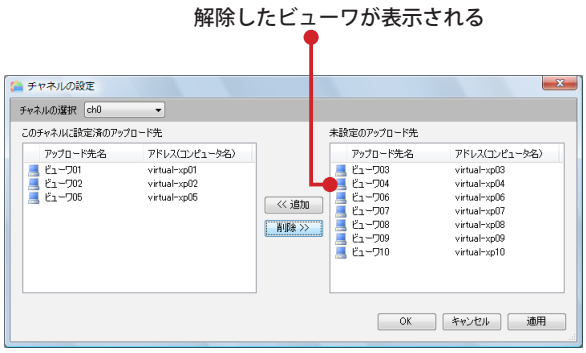


キーボードの「ctrl」キーを押したままクリックすると、複数のビューワを選択できます。

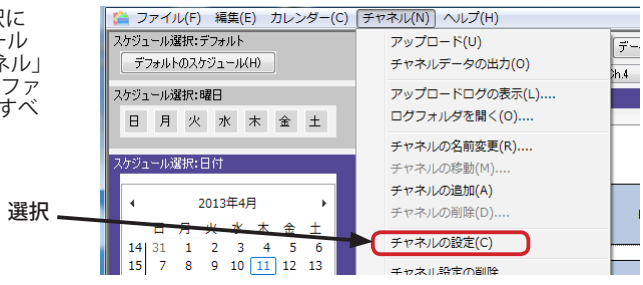


(5) 対象のチャネルからビューワの割り当てを解除したいときは、左側の一覧「このチャネルに設定済のアップロード先」で、解除したビューワをクリックして選択し、「削除」ボタンをクリックしてください。



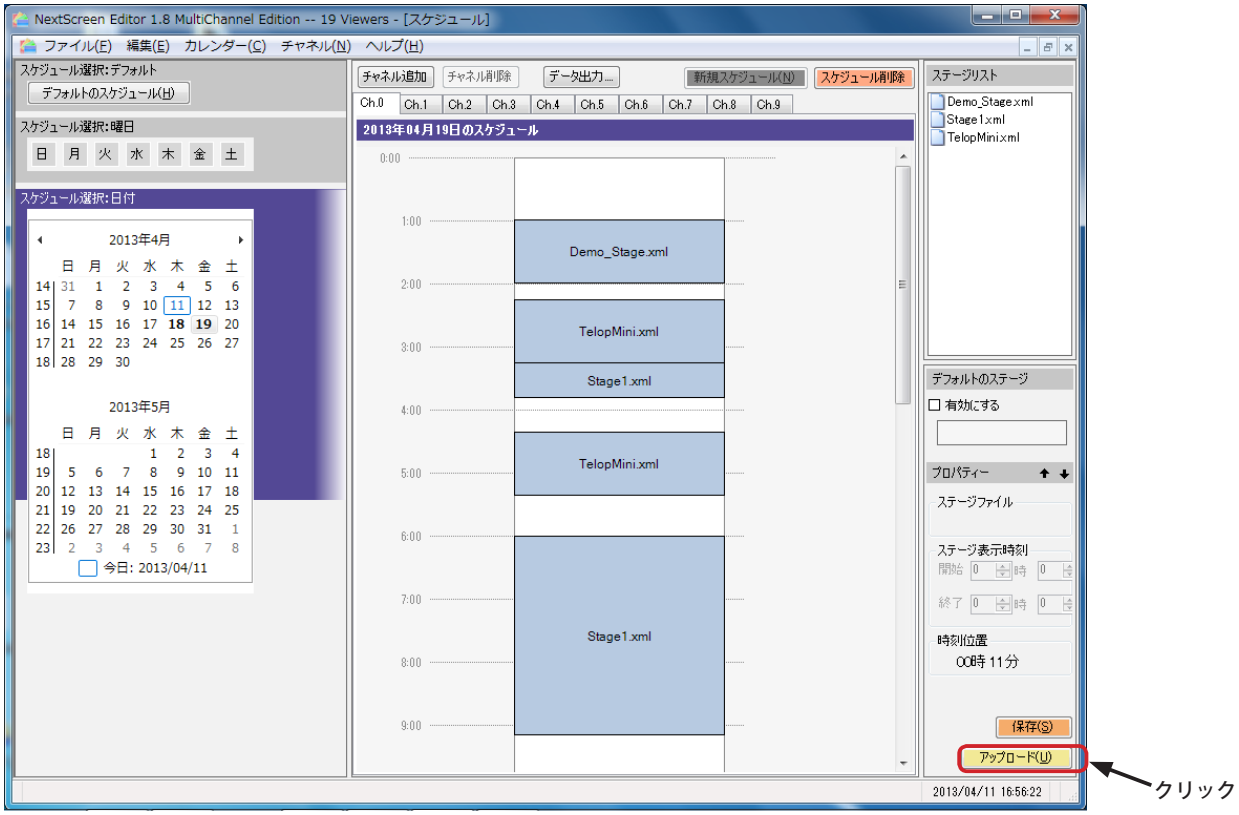


※チャネル設定を表示するときにエラーが出るまたはチャネル選択にチャネルが表示されないときは、チャネルファイル（スケジュールファイル）が破損している可能性があります。その場合は、「チャネル」メニューから「チャネル設定の削除」を選んで、すべてのチャネルファイルを削除してください。（チャネル情報とスケジュール情報はすべて削除されます。）

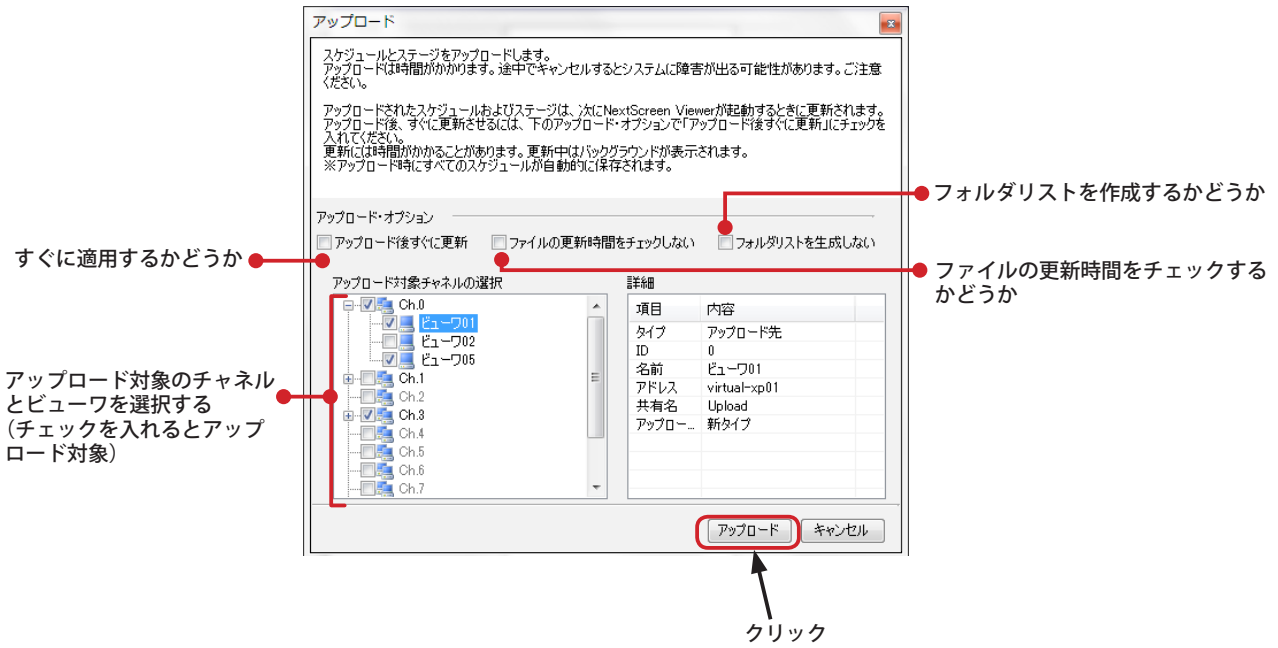


アップロードをする

(1) スケジュールの設定画面の右下の「アップロード」ボタンをクリックします。(または、メニューから「チャネル」−「アップロード」を選びます。)

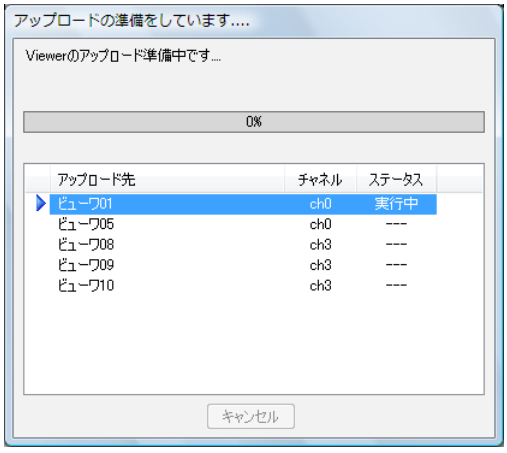


(2)「アップロード」画面が表示されます。オプション、アップロード対象チャネルとビューワを選択し、「アップロード」ボタンをクリックします。

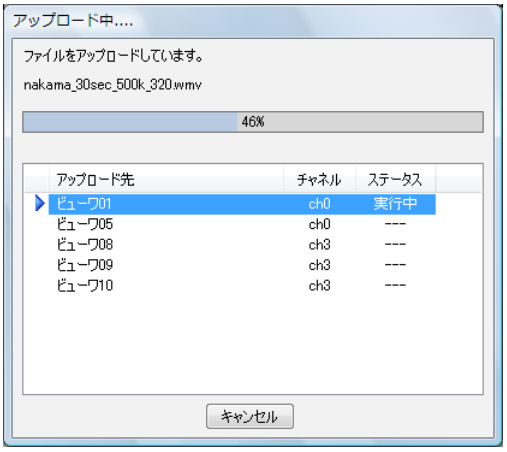


アップロードをする

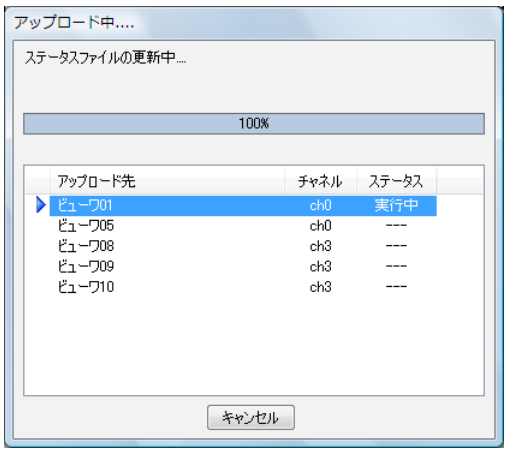
(3) アップロードが開始されます。



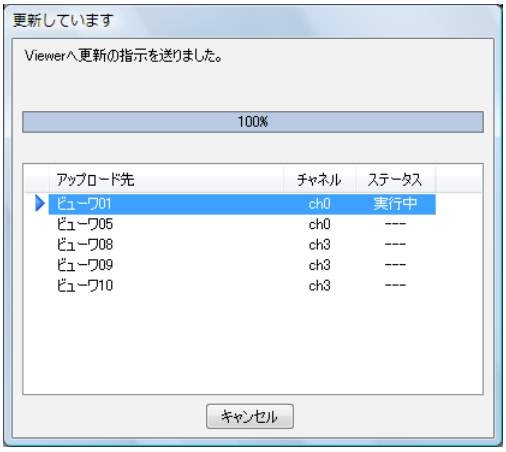
(4) コンテンツ転送中



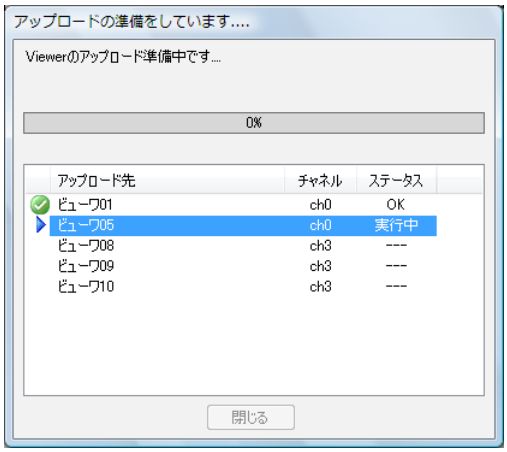
(5) 最終処理



(6)「アップロード後すぐに更新」にチェックを入れたときは、「Viewer へ更新指示を送りました。」と表示されます。



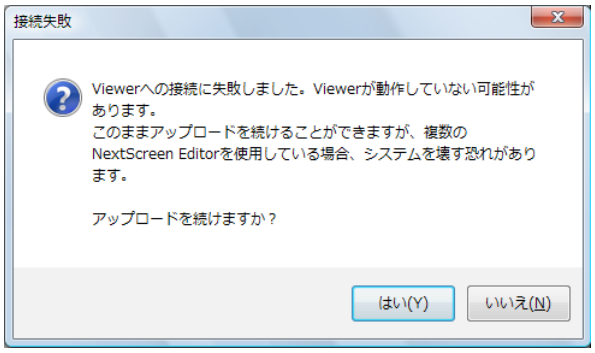
(7) 次のビューワへアップロードします。



(8) アップロード完了

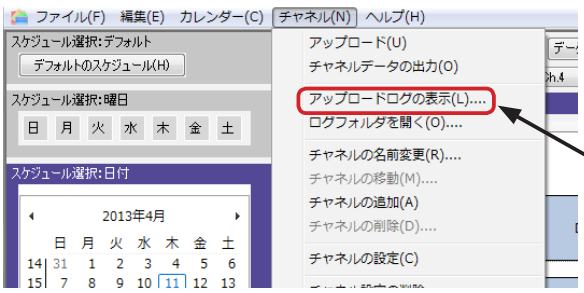
アップロードエラー

アップロードにおいて生じるエラーは様々な要因が考えられます。以下にいくつかの要因を挙げます。



このダイアログボックスが表示されるときは、ビューワの PC は動作しているが、ビューワのプログラムが動作していないということが考えられます。
ビューワのプログラムが動作していることを確認してください。もし動作しているようであれば、ネットワークの 11929 番ポートが遮断されていないことを確認してください。
エディタが 2 つ以上動作している場合はひとつのビューワに対し同時にアップロードを行なっている可能性があります。その場合はアップロードを中止してください。

アップロードはビューワひとつひとつに対し順番に実行されます。左画面のようにアップロード成功と失敗が混在することもあります。この場合は、失敗したビューワに対して再度アップロードを行なってください。個別の原因は、アップロードログを見ることによって解決できる場合があります。



スケジュール編集画面のメニューから「チャネル」－「アップロードログの表示」を選ぶと、アップロードログを見ることができます。

アップロードのステータスが NG となった場合でも、重要なエラーではないこともあります。例えば、アップロード対象のチャネルのスケジュールにステージがひとつも割り当てられていない場合はアップロード対象のものが無いため、ステータスが NG になります。この場合は、次のようなログを見つけることができます。

```
2009-05-18 17:02:19 情報 : " ビューワ 08" へのアップロード処理を開始しました。
2009-05-18 17:02:19 エラー : スケジュールにステージの設定がありません。
2009-05-18 17:02:19 注意 : " ビューワ 08" へのアップロードは実行されません。
```

ビューワの PC へ全く接続できなかった場合（電源が入っていないなど）、次のようにログにエラーが記録されない場合もあります。

```
2009-05-19 09:38:53 情報 : " ビューワ 01" へのアップロード処理を開始しました。
2009-05-19 09:39:01 注意 : " ビューワ 01" へのアップロードは実行されません
```

第 9 章 ネットワークストレージの利用

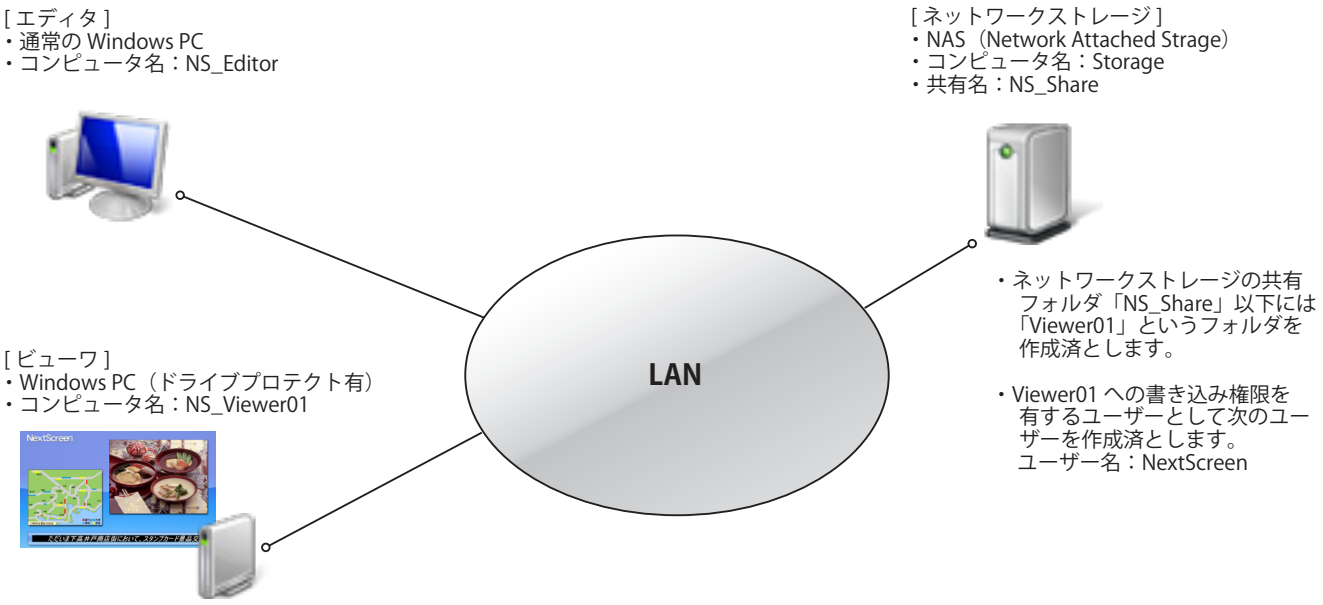
第 9 章 ネットワークストレージの利用

ネットワークストレージの利用について

ビューワをインストールする PC について、Windows Embedded に搭載されているようなドライブプロテクト機能を有効にした際に、いくつか運用上問題が生じることがあります。
ドライブプロテクトが有効になっていると、データフォルダやアップロードフォルダは保護されるので、アップロードしたデータ（コンテンツ）がビューワの PC を再起動した場合にすべて消失してしまいます。（ドライブプロテクトを無効の状態で設定したコンテンツに戻る）
このような問題を解決するためには、「ビューワ PC に外付けの HDD を取り付ける」、「データフォルダをネットワークストレージにする」、「ビューワ PC を再起動した場合は必ずアップロードを行う」、「起動時にバッチファイルでネットワークストレージからコピーする」などの方法が考えられます。
ここでは、上記問題の解決方法のひとつである、「ネットワークストレージをアップロードフォルダとして使用する」方法について説明します。この方法は、NextScreen は 1.7.0.7 以降のバージョンにおいて有効なものです。ご注意ください。

※バージョン 1.7.0.6 以前のバージョンではアップロードフォルダをネットワークストレージに設定すると機能の一部が動作しません。
※アップロードフォルダとしてネットワークストレージの利用は、ご利用のネットワーク環境によっては正常に動作しない場合があります。
※ここで記載する内容についての動作は保証するものではありません。

この章では次のようなネットワーク構成を例に説明いたします。



エディタはインストール済で動作確認ができているものとします。ビューワはドライブプロテクトを無効の状態でインストール済で、動作確認ができているものとします。
また、ネットワークの接続は正常に動作しているものとします。各 PC とネットワークストレージは同じワークグループに属しているものとします。

※この章で説明している方法は、ビューワの起動時にネットワークストレージから全てのデータをビューワ PC にコピーする処理が自動的に行われます。そのため、データ容量によっては起動時間が長くなることがあります。その場合はデータフォルダをネットワークストレージに設定する方法を検討してください。（データフォルダをネットワークストレージに設定した場合、ネットワーク障害が発生するとビューワが停止するなどの問題が発生します。）

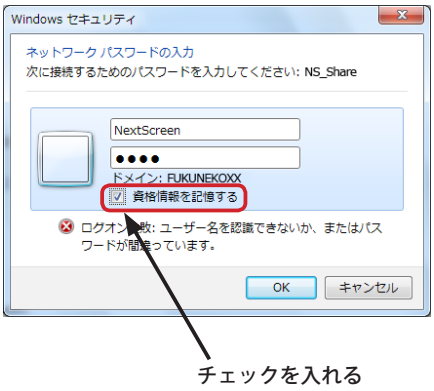
ビューワの設定

(1) ビューワの設定はドライブプロテクトを無効にして行ってください。
ビューワが動作していない状態で、ネットワークストレージの共有フォルダに接続してください。マイネットワーク（ネットワーク）からネットワークストレージを探して接続するか、エクスプローラに UNC を入力して接続してください。UNC は次のようになります。

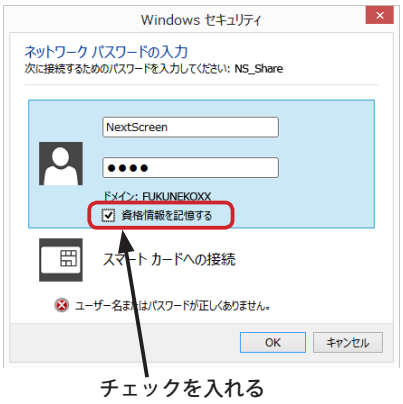
¥¥Storage¥NS_Share

(2) 接続すると、ユーザー名とパスワードを入力する画面が表示されます。（PC のログオンユーザーとネットワークストレージのユーザーが一致している場合は画面が表示されません。）
ユーザー名とパスワードを入力し、オプションの「資格情報を記憶する」チェックボックスにチェックを入れてから、OK ボタンをクリックします。

Windows 7 の場合

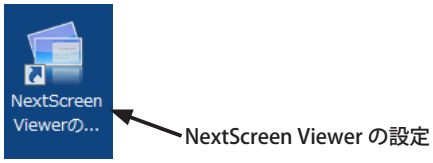


Windows 8 の場合

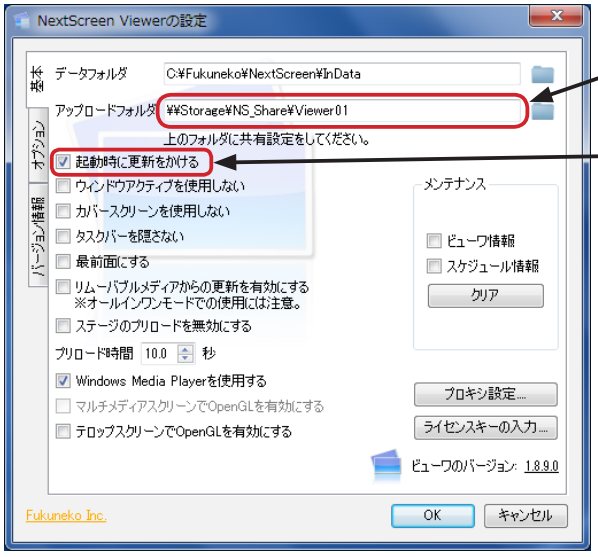


エクスプローラで NS_Share フォルダが開きますので、閉じてください。（今回は NS_Share 内に「Viewer01」フォルダがあることを前提に説明しますので、もし Viewer01 フォルダがない場合はここで作成しておいてください。）

(3) デスクトップまたは、スタートボタンのメニューのアイコン "NextScreen Viewer の設定 " をダブルクリック（設定によってはクリック）して立ち上げます。



(4) アップロードフォルダに、ネットワークストレージを指す UNC を入力し、「起動時に更新をかける」チェックボックスにチェックを入れ、OK ボタンをクリックします。

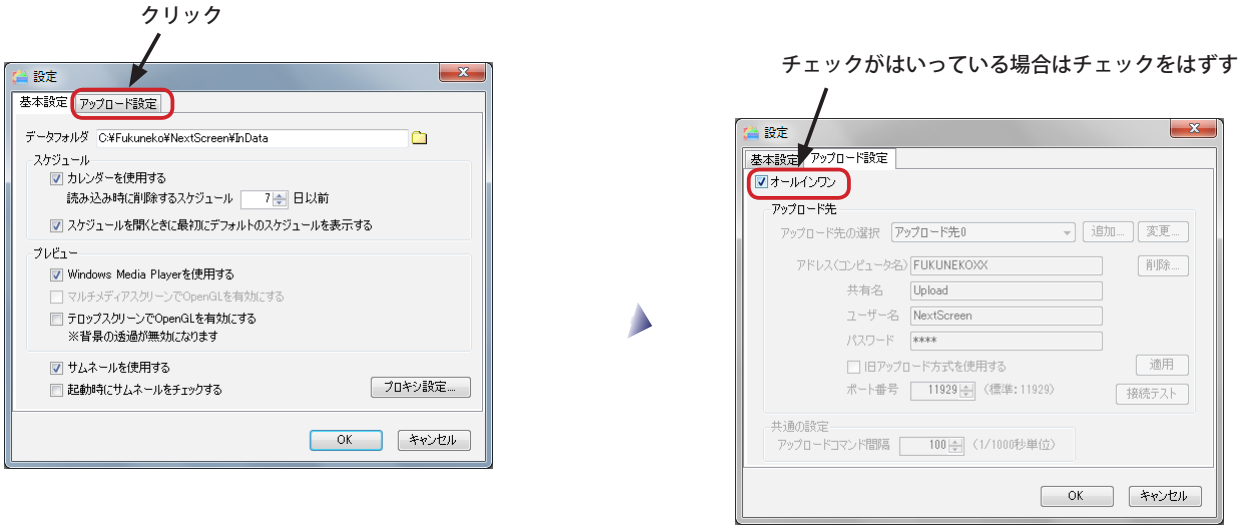


「起動に更新をかける」にチェックを入れることによって、ビューワが起動するときに、アップロードフォルダで指定したフォルダ内の NextScreen 用のデータを全てデータフォルダへコピーします。
ドライブプロテクトが有効の際、最後にアップロードしたデータが適用されるようになります。

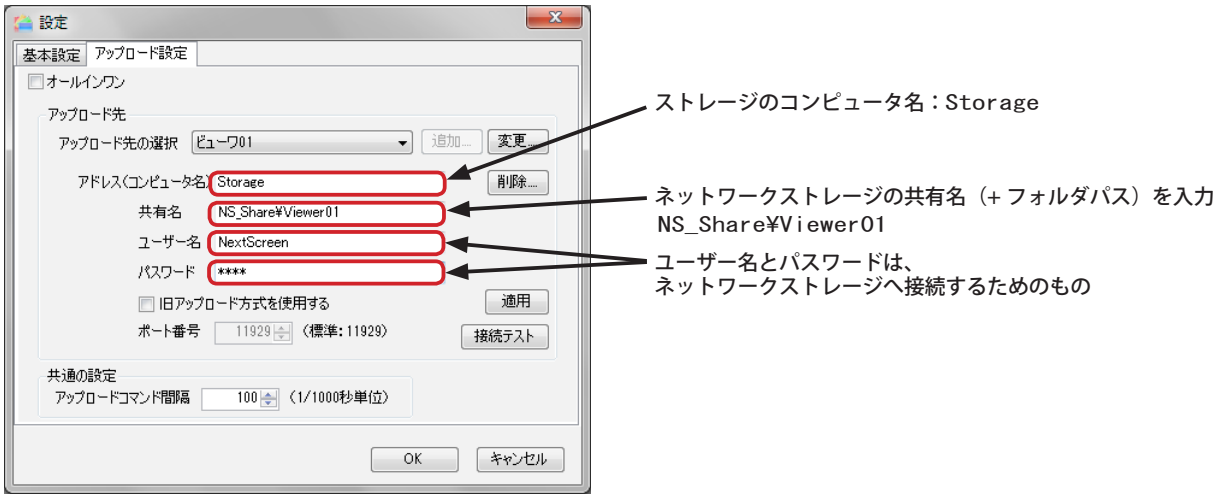
(5) ここまで設定が完了したらドライブプロテクトを有効にします。

エディタの設定

(1) エディタを起動して最初に表示される「スタートメニュー」から「設定」をクリックして、設定画面を表示させます。設定画面が表示されたら、「アップロード設定」タブをクリックしてアップロード設定を行います。（オールインワンにチェックが入っている場合はチェックを外してください）

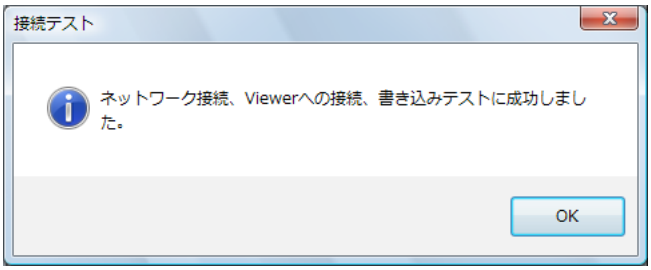


(2)「アドレス (コンピュータ名)」の欄には、ストレージのコンピュータ名を入力します。共有名の欄には、ネットワークストレージの共有フォルダ（とそれ以下のフォルダ）へのパスを入力します。ユーザー名とパスワードはネットワークストレージの共有フォルダへの接続するためのものを入力してください。



(3)「接続テスト」ボタンをクリックして、次のようなダイアログボックスが表示されれば OK です。他のビューワへのアップロード設定を行うときは、アップロード先の選択で切り替える前に「適用」ボタンをクリックしてください。設定完了後は「OK」ボタンで閉じてください。

テスト成功の画面



第 10 章 リムーバブルメディアの利用

第 10 章 リムーバブルメディアの利用

USB メモリなどのリムーバブルメディアの利用について

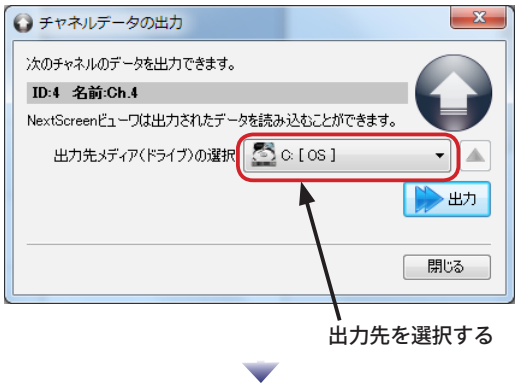
NextScreen1.8.5.0 以降では、ステージ、スケジュールやコンテンツの更新にネットワーク経由でのアップロードに加えて、USB メモリや SD カードのようなリムーバブルメディアを利用することができます。

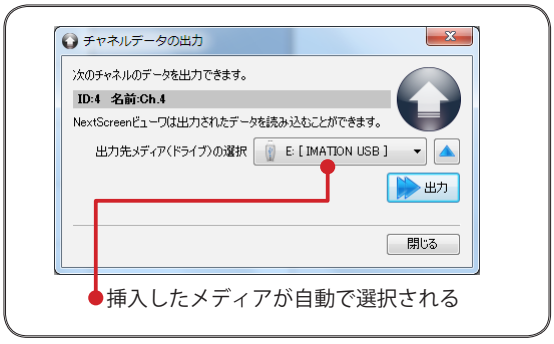
※リムーバブルメディアへのデータ出力は、MultiChannel Edition でのみ利用することができます。（Standard Edition では利用できません。）
【重要】エディタとビューワを同一ＰＣで運用している場合は、ビューワの設定で「リムーバブルメディアからの自動更新を有効にする」に**チェックを入れないでください**。挿入されたメディアにエディタから出力されているデータが入っている場合、そのデータ以外の**データがすべて削除されます**。ビューワの設定については次ページに記載されています。

データの出力

(1) エディタを起動して最初に表示される「スタートメニュー」から「スケジュールの編集」をクリックして、スケジュール画面を表示させます。スケジュール画面が表示されたら、データを出力したいチャネルタブをクリックしてその上にある「データ出力」ボタンをクリックしてください。（ここでは Ch.4 を選択した例を記載しています）

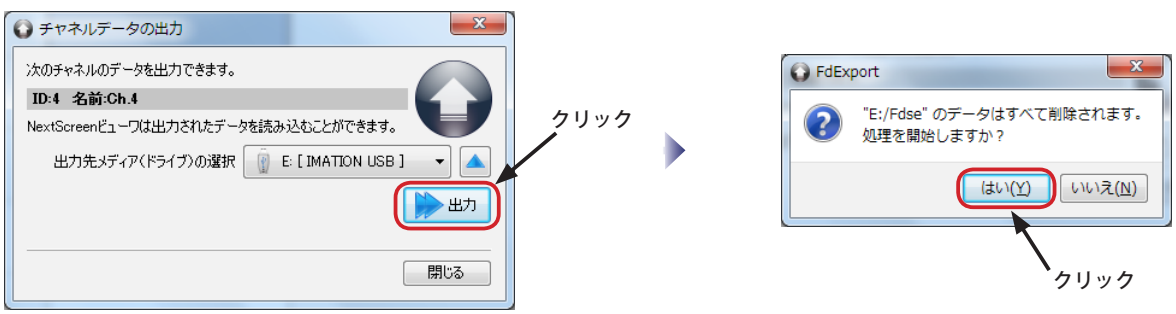
(2) チャネルデータの出力画面が表示されます。「出力先メディア（ドライブ）の選択」でデータの出力先を選択します。この画面が表示された後で、USB メモリなどのメディアを接続した場合は、自動的にそのメディアが選択されます。





(2)「出力」ボタンをクリックすると、ダイアログボックスが表示されますので、「ＯＫ」をクリックするとデータ出力が開始されます。

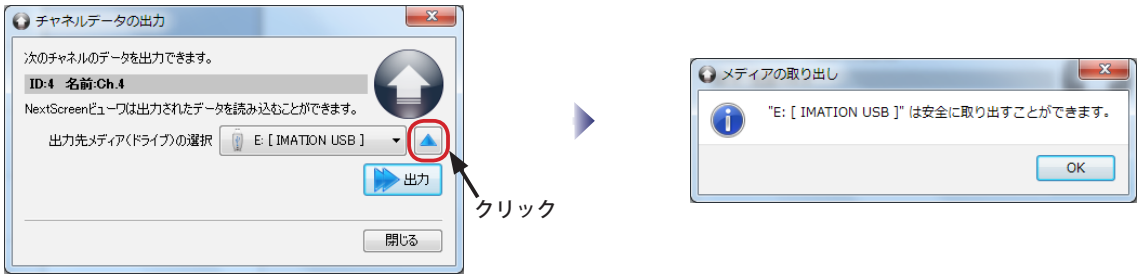
※出力先メディアの Fdse フォルダ内のデータはすべて削除されます。



(3) プログレスバーが表示され、データ出力処理の進行状況が更新されます。「チャネルデータの出力に成功しました」ダイアログボックスが表示されたらデータ出力は完了です。(▲) ボタンをクリックするとメディアを取り出すことができます。(Windows のエクスプローラから取り出しを選んでもＯＫ)
「閉じる」ボタンをクリックすると終了です。

データ出力中

メディアを取り出すときは、(▲) ボタンをクリックする

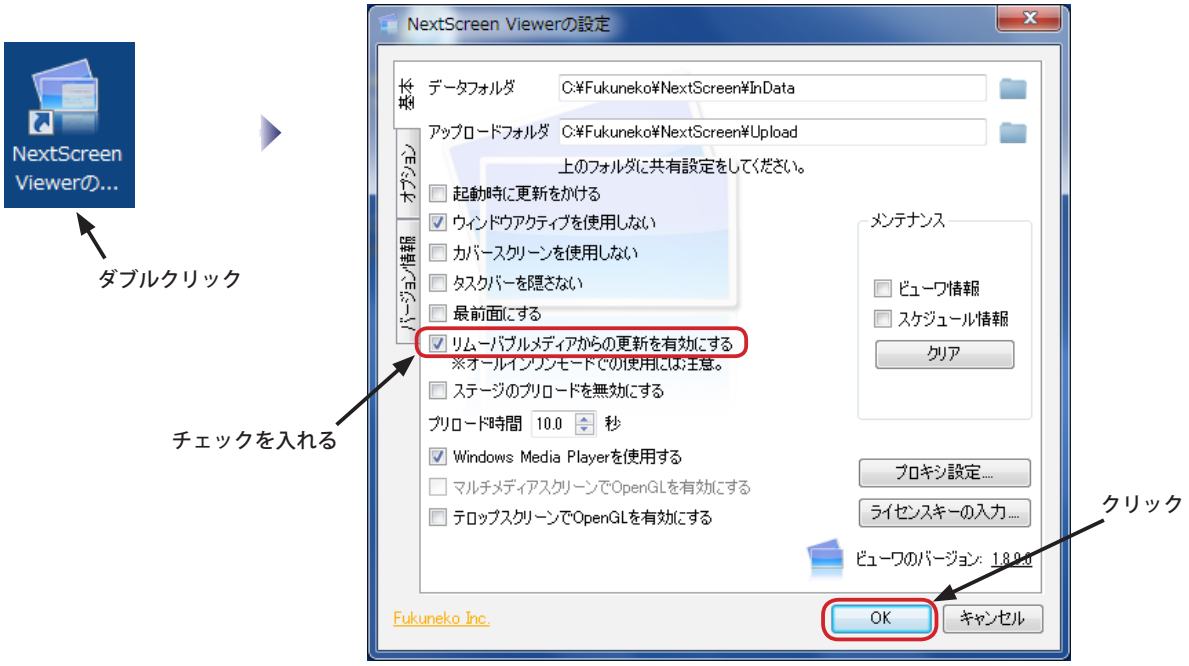


リムーバブルメディアで自動的に更新する

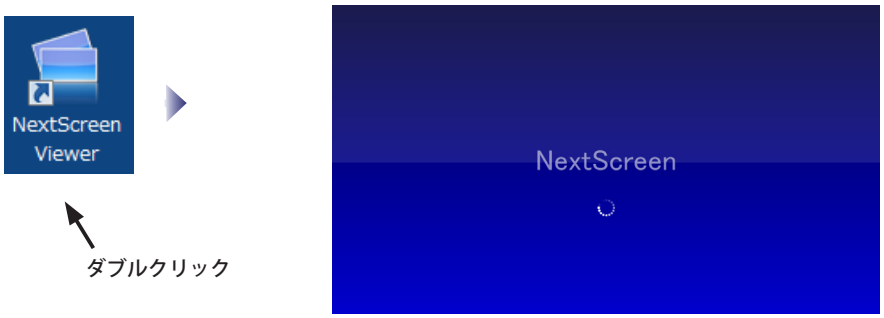
エディタのデータ出力を使用して書き出したデータを格納している USB メモリなどのリムーバブルデータをビューワに挿入することによって、自動的にスケジュール、ステージ、コンテンツを更新することができます。

【重要】エディタとビューワを同一ＰＣで運用している場合は、ビューワの設定で「リムーバブルメディアからの自動更新を有効にする」に**チェックを入れないでください**。挿入されたメディアにエディタから出力されているデータが入っている場合、そのデータ以外の**データがすべて削除されます**。

(1) ビューワが停止していることを確認して、「NextScreen Viewer の設定」を開き、「リムーバブルメディアからの自動更新を有効にする」にチェックを入れます。「ＯＫ」をクリックして画面を閉じます。

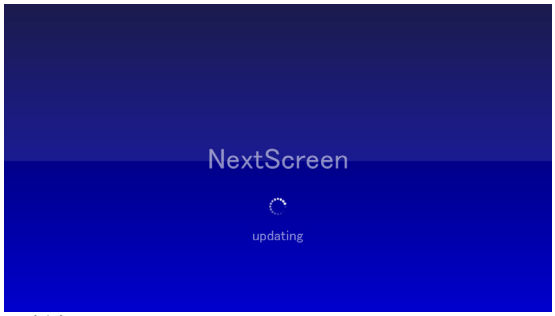


(2) ビューワを起動します。設定を変更後、ビューワを起動すると、リムーバブルメディアによる自動更新が有効になります。



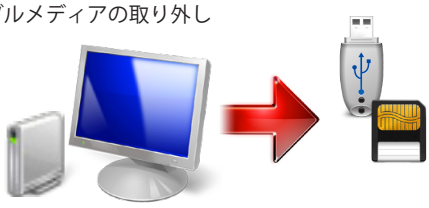
(3) エディタの「データ出力」で書き出したデータを格納しているリムーバブルメディアをビューワ PC に挿入すると、「NextScreen ....updating....」の画面が表示されます。（更新中はビューワは停止します。）データの更新が完了すると、「NextScreen ....updating....」の画面が消え、再びビューワが動作を開始します。この時点でリムーバブルメディアを取り出すことができます。（自動的に取り出し可能な状態になっています。）

リムーバブルメディアの挿入



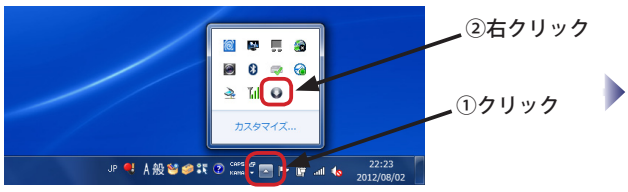
更新中の画面

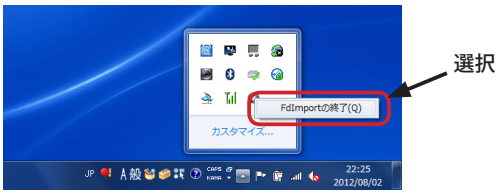
リムーバブルメディアの取り外し



更新が完了するとビューワが起動する

(4) リムーバブルメディアによる自動更新機能を一度有効にすると、ビューワを終了させてもリムーバブルメディアを検知する機能が動作を続けます。自動更新機能を停止するには、タスクトレイ（タスクバーの右側）の FdImport のアイコン ( ) を右クリックして表示されるメニューから「FdImport の終了」を選びます。





誤って自動更新してしまったときは ....

違うデータのメディアを挿入するなど、誤って自動更新をかけてしまったときなどは、他のメディアを挿入する前であれば、直前のデータに復旧できます。

(1) ビューワのデータフォルダがあるフォルダ（親フォルダ）を開きます。（デフォルトでは C:\Fukuneko\NextScreen です。）

(2) データフォルダの名前に .fdprev という拡張子が付いたフォルダを探します。これが更新直前のデータが入っているフォルダです。（この画面の例では、InData.fdprev です。）

(3) データフォルダを別の名前、例えば InData.tmp のように変更します。

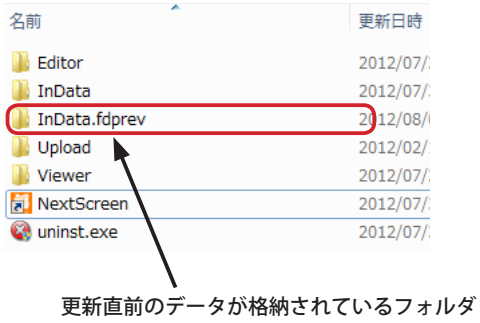
(4).fdrprev の拡張子が付いたフォルダの名前から拡張子を取ります。（この例では InData.fdprev → InData になります。

(5) 以上の手順でデータは直前の状態に戻ります。ログデータも戻したい場合はさらに次の手順を行います。

(6) 名前を別の名前に変更したフォルダ（この例では、InData.tmp）の中に Log というフォルダを探します。

(7)Log フォルダをデータフォルダ（この例では InData）に移動します。

※この手順は、更新をかけた直後にのみ実行できます。復旧できるのは直前のデータのみです。



第 11 章 新しいステージ

第 11 章 新しいステージ

新しいステージについて

NextScreen 1.8.7 以降では、従来の方式のステージ（旧ステージ）を使用することができません。1.8.2 以降で使用可能になった、「新しいステージ」のみを使用することができます。コンテンツの中には旧ステージでは表示できていたものが新しいステージでは表示できないものもあります。NextScreen をバージョンアップした場合には注意が必要です。
また、バージョン 1.8.7 以降では動画の再生方法として Windows Media Player を使用することが可能になりました。
エディタに関しては、新たにサムネールの生成 / 表示機能が追加されています。
バージョン 1.9.0 以降では、Flash の再生に ActiveX 版の Flash Player がデフォルトで使用されます。さらに、Web 表示については、Trident (Internet Explorer) がデフォルトで使用されます。

テクノロジーの比較

【動画】
◇**従来のステージ：**Windows Media Player
◇**新しいステージ：**Phonon (DirectShow) または Windows Media Player
基本的な機能は Windows に標準で搭載されている DirectShow を利用しますが、再生可能な動画や音声形式が異なります。Windows Media Player は DirectShow に加えて独自に動画や音声をサポートしますが、Phonon の場合は独自サポートはありません。別途コーデック（DirectShow フィルタ）をインストールすることによってさまざまな形式の動画や音声を扱うことができます。（Mpeg2/Mpeg4 の動画や Mp3 の音声などを扱うときは別途コーデックが必要です。このページ下部の「コーデックについて」を参照してください。）
最新の Windows Media Player は PC の動画再生支援機能を利用することができるため、プロセッサのパフォーマンスが低い場合でもスムーズな動画再生を行えることがあります。ただし、Windows Media Player を利用する場合は、動画を切り替える際にブランク（黒い画面）が表示されます。
デフォルトでは Windows Media Player が使用されまをす。

【静止画】
◇**従来のステージ：**.NET Framework 2.0
◇**新しいステージ：**Qt4
静止画に関しては従来と新しいものとではほとんど差異はありません。トランジッションは変更になっています。

【Flash】
◇**従来のステージ：**ActiveX（Internet Explorer）版
◇**新しいステージ：**ActiveX 版と NPAPI（FireFox, Safari, Opera など）版 を切り替え可能（デフォルトは ActiveX 版）
従来の ActiveX 版に加えて NPAPI 版をインストールする必要があります。NextScreen インストール時に自動的にインストールされます。ActiveX 版の方が初回起動が速いという特徴があります。

【Web】
◇**従来のステージ：**Internet Explorer
◇**新しいステージ:**Trident (Internet Explorer) と Webkit（Safari, Chrome, 多くのスマートフォンなど）を切り替え可能（デフォルトは Trident）
Trident による表示は、PC にインストールされている Internet Explorer のバージョンに依存します。最新の Internet Explorer を利用すると、Webkit よりも表示が速くなります。

コーデックについて

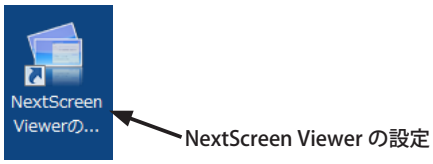
動画再生機能は Windows Media Player を使用するか使用しないかによって異なります。そのため、オプションの選択（Windows Media Player を使用する / しない）によっては、一部の動画が再生できたり、できなかったりします。再生できない場合は別途コーデック（DirectShow フィルタ）を入手し、インストールすることによって再生できるようになります。
コーデックの入手方法やインストール方法については、この章の「コーデックをインストールする」を参照してください。

Windows Media Player を使用する

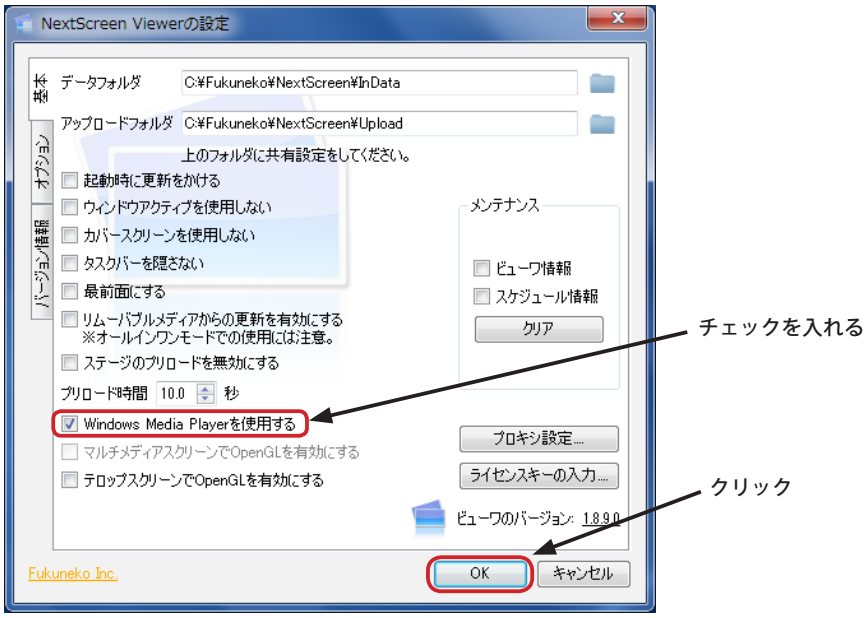
動画の再生に Windows Media Player を使用するためには、ビューワおよびエディタで設定を変更する必要があります。
ビューワ PC が複数ある場合はそれぞれに設定します。
※デフォルトで Windows Media Player を使用するオプションが有効になっていますが、旧 NextScreen からのバージョンアップの場合は、設定画面を開いて「ＯＫ」ボタンをクリックした後に有効になります。

ビューワの設定

(1) デスクトップのアイコン "NextScreen Viewer の設定 " をダブルクリック（設定によってはクリック）して立ち上げます。
（デスクトップにない場合はスタートボタンから「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「NextScreen Viewer の設定」を選びます）



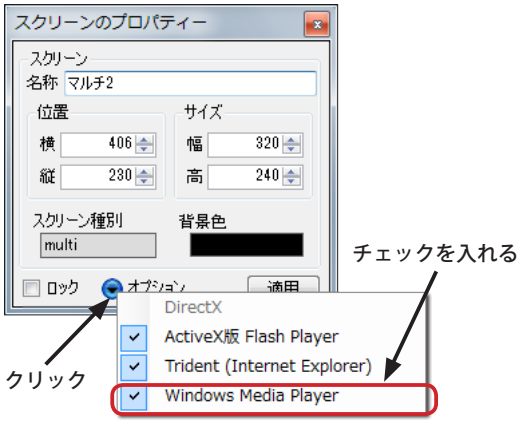
(2)「NextScreen Viewer の設定」画面の「Windows Media Player を使用する」にチェックを入れ、「OK」ボタンをクリックします。



(3) ビューワを起動すると、動画の再生に Windows Media Player が使用されるようになります。

※エディタのプレビュー画面でも新しいステージを使用するためには、次ページの手順で設定を行う必要があります。

バージョン 1.9.0 以降では、ステージ毎に Windows Media Player を使用するかどうかを切り替えできます。



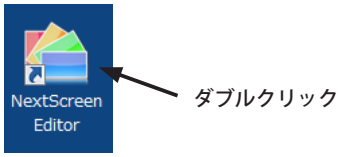
・スクリーンのプロパティのオプションの中で Windows Media Player にチェックを入れると、そのスクリーンでは Windows Media Player を使用するようになります。

・ビューワやエディタの設定で「Windows Media Player を使用する」にチェックを入れた場合は、その設定が優先されます。
スクリーン毎に切り替えたい場合は、ビューワやエディタの設定で「Windows Media Player を使用する」のチェックを外してください。

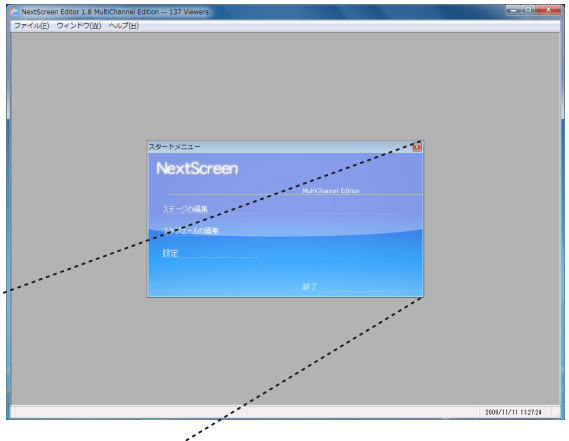
Windows Media Player を使用する

エディタの設定

(1) デスクトップのアイコン "NextScreen Editor" をダブルクリック（設定によってはクリック）して立ち上げます。（デスクトップにない場合はスタートボタンから「すべてのプログラム」－「Fukuneko」－「NextScreen」－「NextScreen Editor」を選びます）



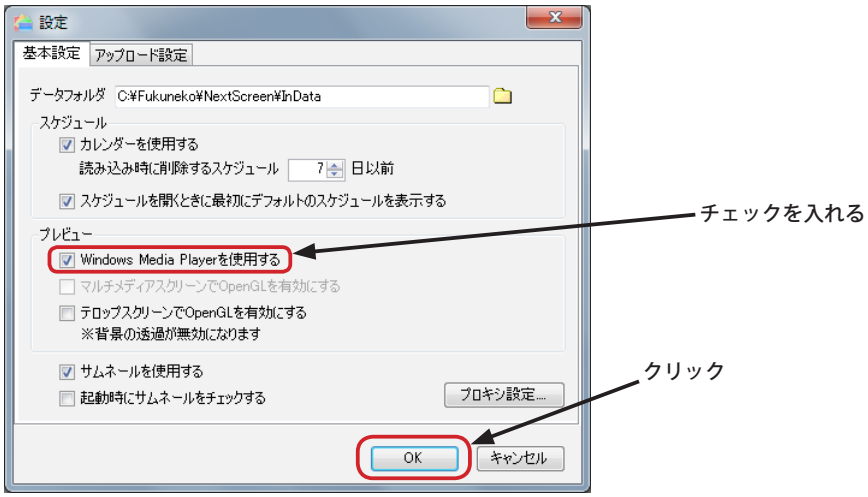
エディタ起動直後の画面



(2)NextScreen のエディタが起動すると最初に「スタートメニュー」が表示されます。「設定」をクリックしてください。

スタートメニュー

(3)「設定」画面が表示されたら、「Windows Media Player を使用する」にチェックを入れ、「OK」ボタンをクリックします。



(4) エディタでプレビューすると、動画の再生に Windows Media Player が使用されます。

※エディタの設定を変更しても、ビューワの設定は変更されません。ビューワの設定変更は前ページを参照してください。

コーデックをインストールする

再生できる動画の形式は利用する PC にインストールされているコーデックに依存します。そのため、Mpeg4, Mpeg2, MP3 など一部の動画や音声が再生できないこともあります。（ご利用の PC によっては使用可能な場合があります。）その場合は別途コーデック（DirectShow フィルタ）を入手し、インストールすることによって再生できるようになります。ここでは、代表的なコーデックパック「K-Lite Codec Pack」つについてのインストール方法を説明します。(複数のコーデックパックをインストールすることはトラブルの原因となります。すでに何らかのコーデックパックをインストールされている場合は新たにインストールをしないでください。)
※バージョン 1.8.4 以降においては、NextScreen インストール時に K-Lite Codec Pack が自動的にインストールされます。

K-Lite Codec Pack
◇**ホームページ：**http://www.codecguide.com/about_kl.htm
◇**ダウンロード：**http://http://www.codecguide.com/download_kl.htm ..... ダウンロードサイト一覧
◇**ダウンロード：**http://www.techspot.com/downloads/4787-klite-codec-pack-standard.html ..... わかり易いサイト

ダウンロード先が不明な場合は次の URL からダウンロードすることもできます。
http://www.fukuneko.com/software/other/files/

K-Lite Codec Pack のインストール

このコーデックパックのダウンロードサイトはわかりずらいものが多くなっています。ここではダウンロードがわかり易いサイトからのダウンロードを説明します。

(1)Internet Exploere などの Web ブラウザを使用して次の URL へ接続してホームページを開いてください。

http://www.techspot.com/downloads/4787-klite-codec-pack-standard.html

(2) ページが開いた後で、名称が「K-Lite Codec Pack .....」になっていることを確認し、「Download Now」をクリックします。

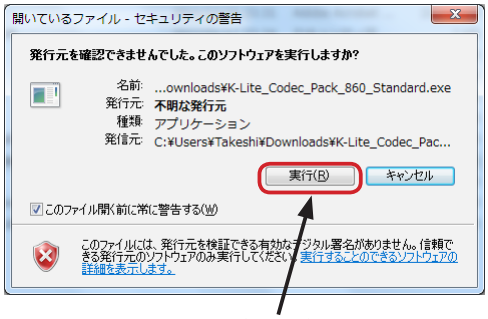
※最後の数字（この画面では 8.6.0）はバージョン番号です。このホームページにアクセスする時期によって異なることがあります。（新しいバージョンがリリースされた場合など）

(3)Web ブラウザのダウンロード確認のメッセージが表示されたら、「保存」ボタンをクリックします。（Web ブラウザの種類やバージョンによって画面は異なります。以下の画面は Internet Explorer 9）

(4) ダウンロード完了のメッセージが表示されたら、「実行」ボタンをクリックします。

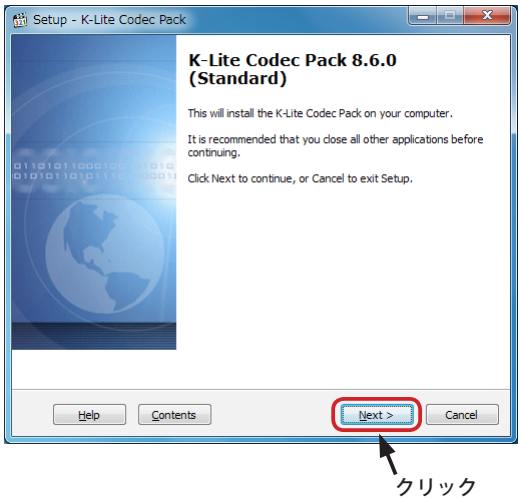
K-Lite Codec Pack のインストール（続き）

(5)「開いているファイル セキュリティの警告」が表示されたら、「実行」ボタンをクリックします。

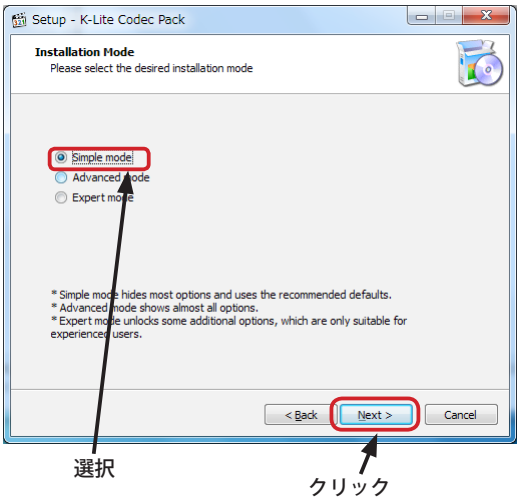


(6)「ユーザーアカウント制御」が表示されたら、「はい」ボタンをクリックします。

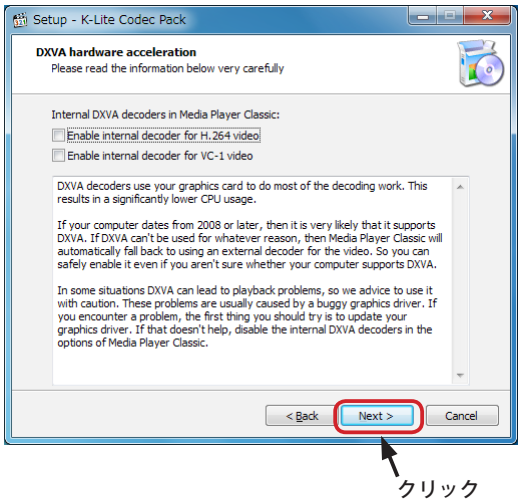
(7) セットアップ（Setup）画面が表示されます。「Next」ボタンをクリックします。


Setup - K-Lite Codec Pack
K-Lite Codec Pack 8.6.0 (Standard)
This will install the K-Lite Codec Pack on your computer.
It is recommended that you close all other applications before continuing.
Click Next to continue, or Cancel to exit Setup.
Help
Contents
Next >
Cancel
クリック

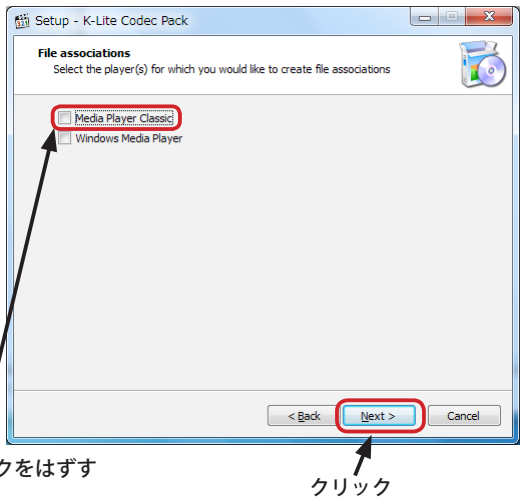
(8)Installation Mode の選択画面が表示されます。「Simple Mode」を選択し、「Next」ボタンをクリックします。


Setup - K-Lite Codec Pack
Installation Mode
Please select the desired installation mode
Simple mode
Advanced mode
Expert mode
* Simple mode hides most options and uses the recommended defaults.
* Advanced mode shows almost all options.
* Expert mode unlocks some additional options, which are only suitable for experienced users.
< Back
Next >
Cancel
選択
クリック

(9)DXVA hardware acceleration のオプション選択画面が表示されます。そのまま「Next」ボタンをクリックします。

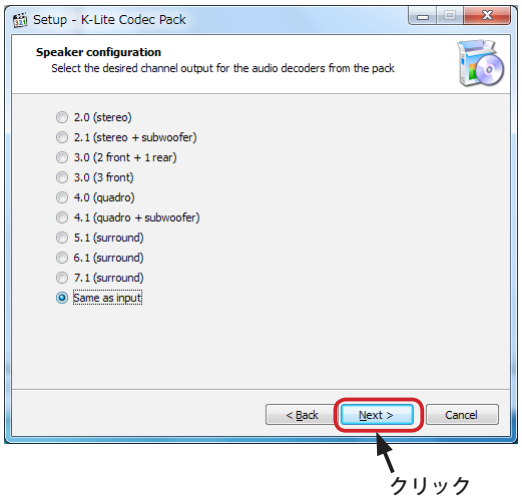

Setup - K-Lite Codec Pack
DXVA hardware acceleration
Please read the information below very carefully
Internal DXVA decoders in Media Player Classic:
Enable internal decoder for H.264 video
Enable internal decoder for VC-1 video
DXVA decoders use your graphics card to do most of the decoding work. This results in a significantly lower CPU usage.
If your computer dates from 2008 or later, then it is very likely that it supports DXVA. If DXVA can't be used for whatever reason, then Media Player Classic will automatically fall back to using an external decoder for the video. So you can safely enable it even if you aren't sure whether your computer supports DXVA.
In some situations DXVA can lead to playback problems, so we advice to use it with caution. These problems are usually caused by a buggy graphics driver. If you encounter a problem, the first thing you should try is to update your graphics driver. If that doesn't help, disable the internal DXVA decoders in the options of Media Player Classic.
< Back
Next >
Cancel
クリック

(10)File associations のオプション選択画面が表示されます。チェックをはずして、「Next」ボタンをクリックします。

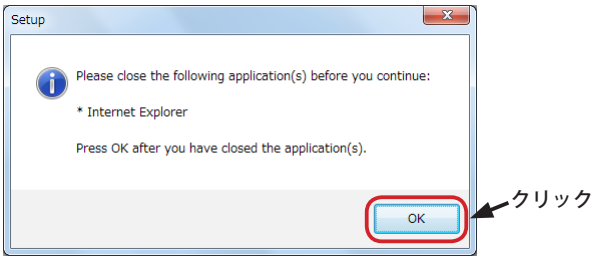


K-Lite Codec Pack のインストール（続き）

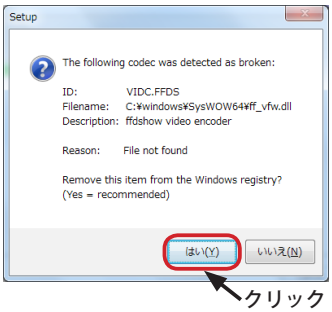
(11)Speaker configuration の選択画面が表示されます。ご利用の環境に合わせて選択してください。（どれを選択しても問題ありません）そして、「Next」をクリックします。

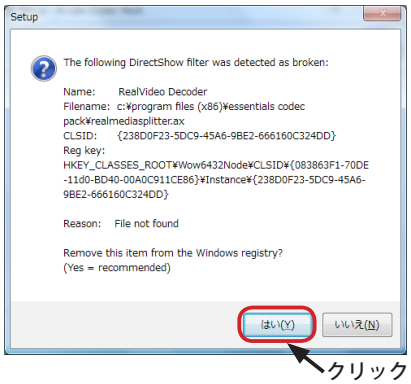


(12') 下の画面が表示されることがあります。（表示されないこともあります。）表示されたときは、Internet Explorer が動作しています。**Internet Explorer を終了させて**から、「OK」ボタンをクリックします。

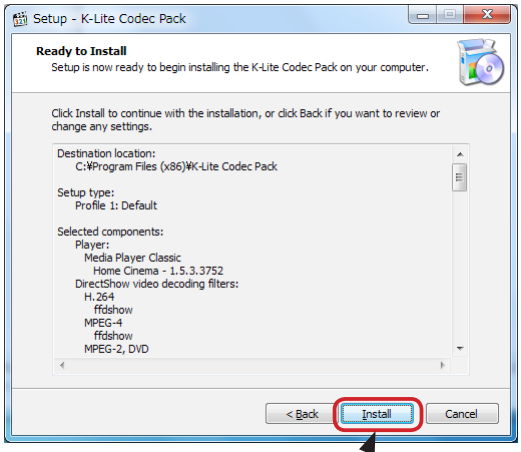


(13') インストール途中で下のような画面が表示されることがあります。表示されたときは、「はい」ボタンをクリックしてください。

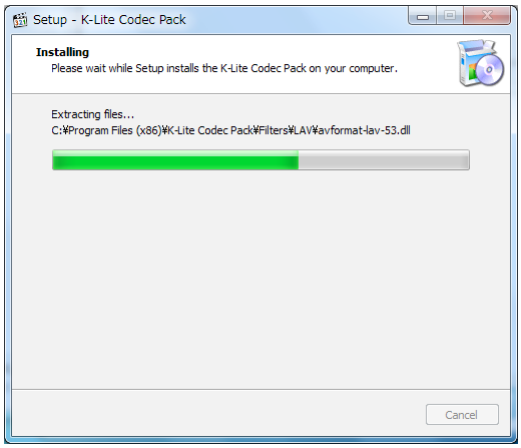




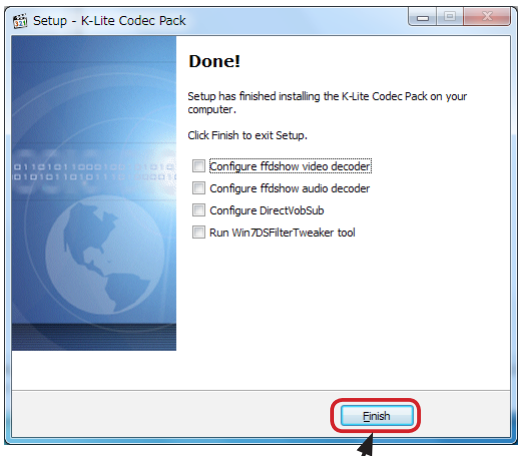
(12)Ready to Install の画面が表示されたら、「Install」をクリックします。



(13) インストールが始まります。しばらくお待ちください。



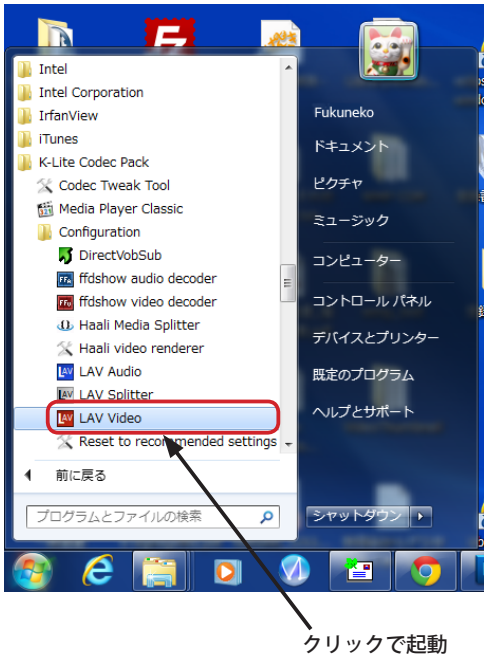
(14)Done! 画面が表示されればインストール完了です。「Finish」ボタンをクリックしてください。



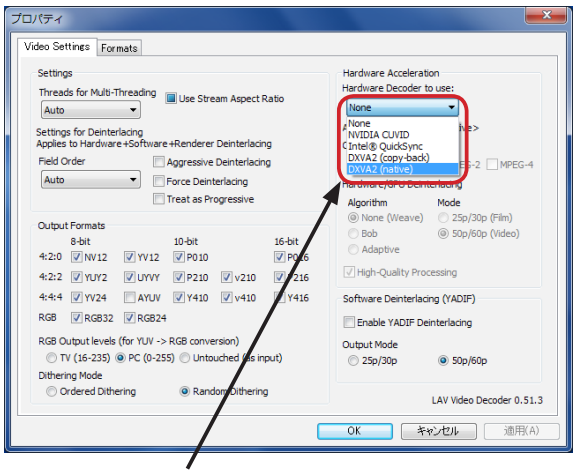
動画再生を改善する

ご利用の PC の環境によっては、コーデックのインストール後に動画が再生できるようになっても、H.264 などの動画再生がスムーズでないこともあります。基本的には PC のハードウェアの能力不足ですが、設定を変更することにより改善される場合があります。ここでは、K-Lite Codec Pack をインストール済であることを前提に説明します。また、ご利用 PC のビデオアダプターが DXVA(DirectX Video Acceleration) に対応している必要があります。
※ Windows Media Player を使用してる場合はこの設定の必要はありません。

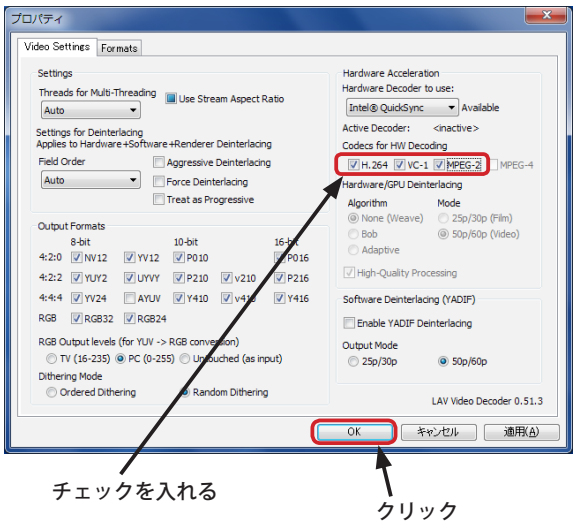
(1) スタートボタンから「すべてのプログラム」ー「K-Lite Codec Pack」ー「Configuration」ー「LAV Video」を起動します。



(2) プロパティ画面が表示されたら、右上の「Hardware Acceleration」内の「Hardware Decoder to use:」下のドロップダウンメニューから使用可能なものを選択します。



(3)「Codecs for HW Decoding」の下の、「H.264」、「VC1」、「MPEG2」にチェックを入れ、「OK」ボタンをクリックします。

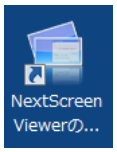


第 12 章 その他の設定

第 12 章 その他の設定

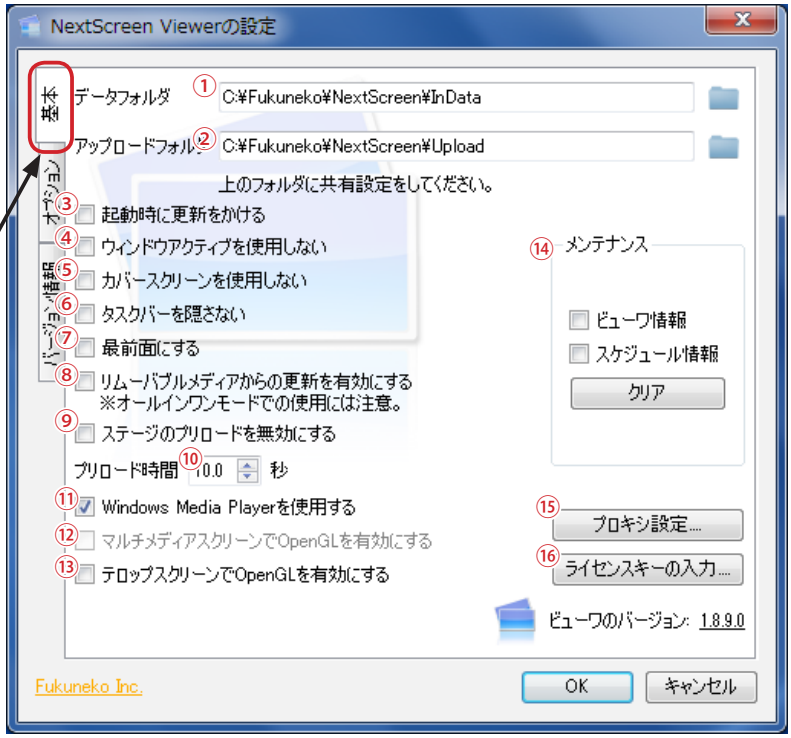
ビューワの設定

ビューワをインストールすると、「NextScreen Viewer の設定」アイコンがデスクトップとスタートボタンのメニューに作成されます。このアイコンから起動されるビューワの設定を利用すると、PC 毎にビューワの動作を変更することができます。
※ Ver.1.8.7 以降ポート番号はなくなりました。



デスクトップのアイコン

ビューワの設定画面



基本設定タブ

基本設定

ここでは基本設定画面（タブ）で設定できる項目を説明します。

データフォルダ

①データフォルダは、ビューワが表示を行うためのデータを格納するフォルダです。また、このフォルダの中にログを書き込みますので、ビューワが書き込めるようになっていなければなりません。（第 2 章 初期設定「データフォルダとアップロードフォルダの指定」を参照してください。）

アップロードフォルダ

②アップロードフォルダは、他の PC で動作するエディタが、表示用のデータを書き込むためフォルダです。エディタがアップロードできるように共有設定を行う必要があります。（第 2 章 初期設定「データフォルダとアップロードフォルダの指定」を参照してください。）

起動時に更新をかける

③起動時に更新をかけるオプションは、ビューワが起動時にアップロードフォルダからデータフォルダへデータをコピーする処理を常に行う場合にチェックを入れます。（「第 9 章 ネットワークストレージの使用」を参照してください。）

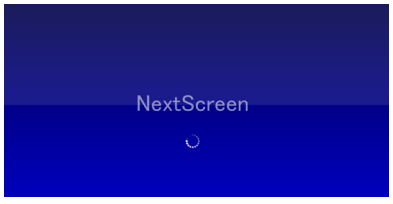
ウィンドウアクティブを使用しない

④ビューワは、約 1 秒毎に自らをアクティブにしようとします。、この「ウィドウアクティブを使用しない」オプションにチェックを入れると、自動的にアクティブにならないようになります。オールインワンの運用方法でセカンダリモニタにビューワを表示させる場合などは、自動的にアクティブにならないようにする設定にするとプライマリモニタでの作業が容易になります。

カバースクリーンを使わない

⑤「カバースクリーン」とは、ビューワが起動するときやステージの切り替え時、スケジュールが設定されていない時間帯の時などに画面を覆うスクリーンのことです。この「カバースクリーンを使わない」オプションにチェックを入れた場合、カバースクリーンは表示されなくなります。オールインワンの運用方法でセカンダリモニタにビューワを表示させる場合などは、カバースクリーンを使わない設定にするとプライマリモニタでの作業が容易になります。

デフォルトのカバースクリーン



ビューワをインストールしたフォルダ（デフォルトでは C:¥Fukuneko¥NextScreen¥Viewer）に「background.png」というファイルがある場合には、左図のような画面が表示されません。
旧バージョンから上書きでアップグレードした時は、「background.png」というファイルが残ります。ご注意ください。

タスクバーを隠さない

⑥ビューワは、起動すると自動的にタスクバーを非表示にします。オールインワン設定でセカンダリモニタにビューワを表示するように設定している場合、タスクバーが隠れていると不都合な場合があります。このオプションにチェックを入れるとビューワは起動時にタスクバーを隠さないようになります。

最前面にする

⑦最前面にするオプションは、ビューワを最前面表示にしたい場合にチェックを入れます。最前面表示にすることにより、ビューワは他のアプリケーションのウィンドウよりも前面に表示されます。（ただし、マスクマネージャのようにさらに前面に表示するようなウィンドウもあります。）

リムーバブルメディアからの自動更新を有効にする

⑧「リムーバブルメディアからの自動更新を有効にする」にチェックを入れると、USB メモリや SD カードなどリムーバブルメディアがＰＣに挿入されたとき、自動的にコンテンツを更新するようになります。リムーバブルメディア内にはエディタで出力されたデータが格納されている必要があります。
※エディタとビューワを同一ＰＣにインストールしている場合はこのオプションを有効にしないでください。

ステージのプリロードを無効にする

⑨ビューワは、スケジュールでステージが切り替わる際に『ステージのプリロード』を行います。ステージのプリロードはビューワに付加がかかるため、スペックの低い PC を使用している場合にはスケジュールの切り替えに失敗することがあります。その時は、このオプションにチェックを入れてください。

プリロード時間

⑩ステージのプリロードをステージが切り替わる何秒前に行うかを指定します。デフォルトは 10 秒です。コンテンツが重い動画を含んでいるいて、ステージの切り替えに失敗する場合には指定時間を大きくすると改善される可能性があります。

Windows Media Player を使用する

⑪「Windows Media Player を使用する」にチェックを入れると、動画の再生に Windows Media Player を使用するようになります。Windows Media Player はパフォーマンスの低いプロセッサの PC であっても、動画再生支援機能がある場合はスムーズに動画を再生することができます。このオプションを有効にしたときは、動画の切り替え時にブランク（黒い画面）が表示されます。

マルチメディアスクリーンで OpenGL を使用する

⑫このオプションにチェックを入れていると、マルチメディアスクリーンで OpenGL を使用して描画を行うようになります。OpenGL に対応したビデオボードを使用している場合、描画性能が向上する場合があります。（逆に低下する場合もあります。）Windows Media Player を使用する場合はこのオプションは使用できません。

テロップスクリーンで OpenGL を使用する

⑬このオプションにチェックを入れると、テロップスクリーンは OpenGL を使用して描画を行うようになります。OpenGL に対応したビデオボードを使用している場合、描画性能が向上する場合があります。（逆に低下する場合もあります。）このオプションを有効にした場合、背景の透過は利用できなくなります。

メンテナンス

⑭ビューワが正常に動作しなくなった場合に、ビューワの設定情報やスケジュール情報を削除して初期状態に戻します。「Viewer 情報」と「スケジュール情報」の削除を行う方（または両方）にチェックを入れ、「クリア」ボタンをクリックします。

プロキシ設定

⑮クリックすると、プロキシ情報の入力画面が表示されます。

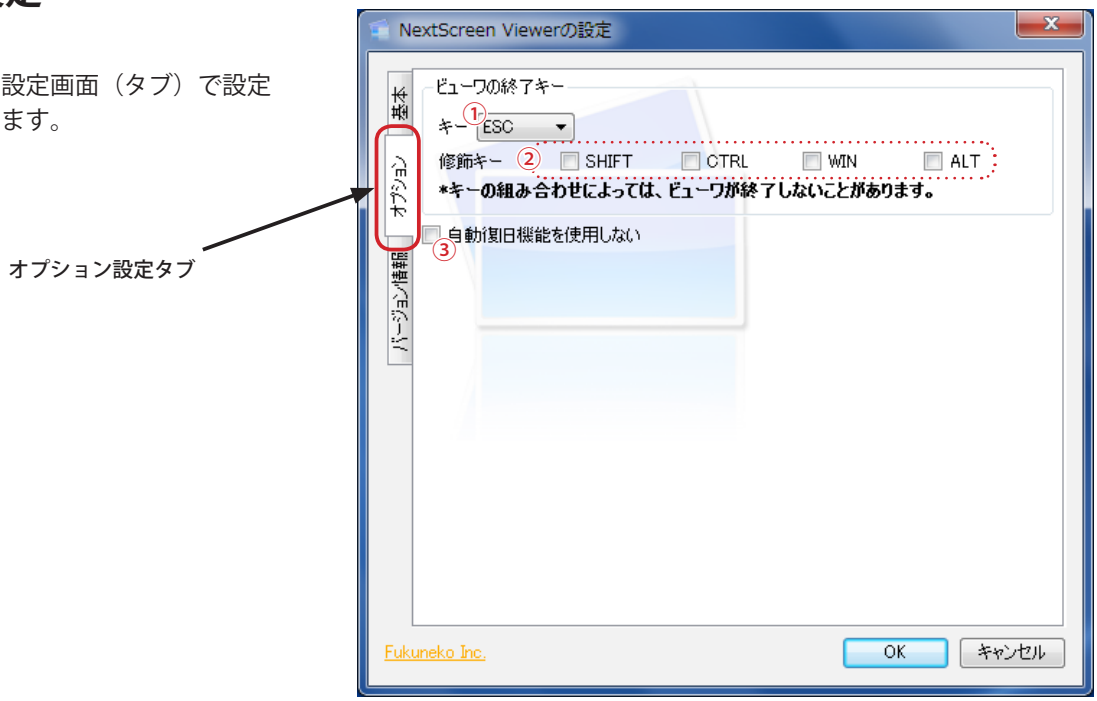
ライセンスキーの入力

⑯クリックすると、ライセンスキーの入力画面が表示されます。お試し版のライセンスキーを使用していて、正式なライセンスキーを入力する場合などに使用します。

ビューワの設定

オプション設定

ここではオプション設定画面（タブ）で設定できる項目を説明します。



ビューワの終了キー

①ビューワを終了させるためのキーボードのキーを指定します。②の修飾キーを組み合わせて指定することができます。
デフォルトの設定は、「ESC」キーになっています。（エスケープキー）
A ～ Z のキー、F1 ～ F12 のファンクションキー、0 ～ 9 の数字キーの他次のキーを指定できます。
@, -, Delete, BackSpace, Home, End, Space

②ここの修飾キーにチェックを入れたキーと共に①のキーを押したときに、ビューワを終了させることができます。
チェックが入っていないときは、①のキーが単独で押されたときにビューワは終了します。

※キーの組み合わせによっては、ビューワを終了させることができないことがあります。（Windows や他のアプリケーションがそのキーの組み合わせを使用している場合など）
指定したキーで終了できないときは、ビューワをアクティブにした状態（マウスでクリックまたは、Alt + Tab キーでアプリケーションを切り替えるなど）で、Alt + F4 キーを押します。アクティブなスクリーンのみを終了しますので、複数のスクリーンを使用している場合、連続して Alt + F4 キーを押す必要があります。

※ここで指定した終了キーは、ビューワのみに適用されます。エディタのプレビュー画面を終了させるためには、「ESC」キーを押してください。

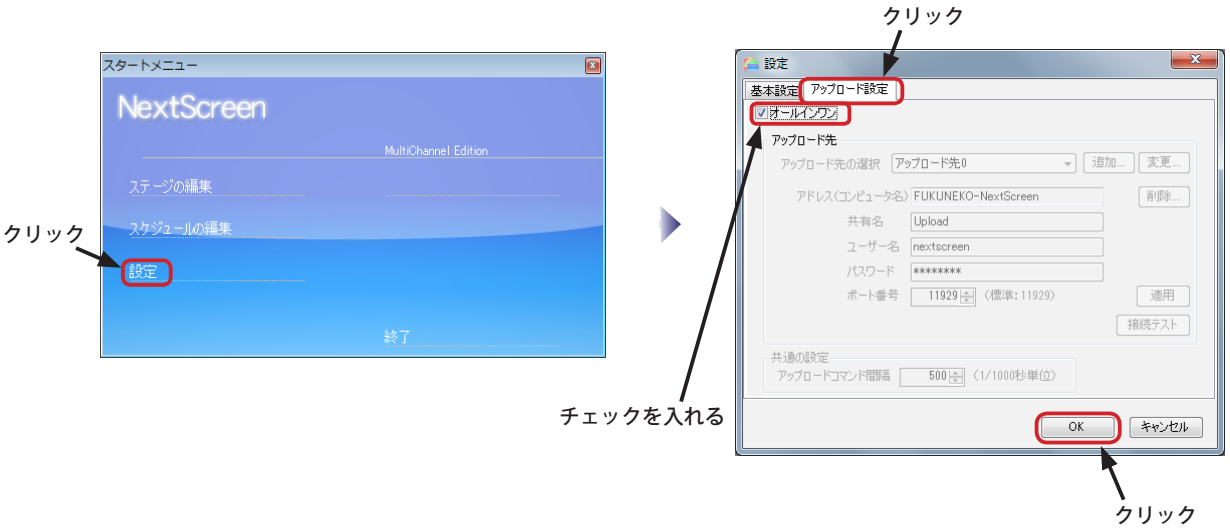
自動復旧機能を使用しない

③ビューワにはステージがクラッシュなどにより反応しなくなったときに、自動的にステージを再起動する自動復旧機能が搭載されています。この自動復旧機能を使用したくない場合は、ここにチェックを入れてください。

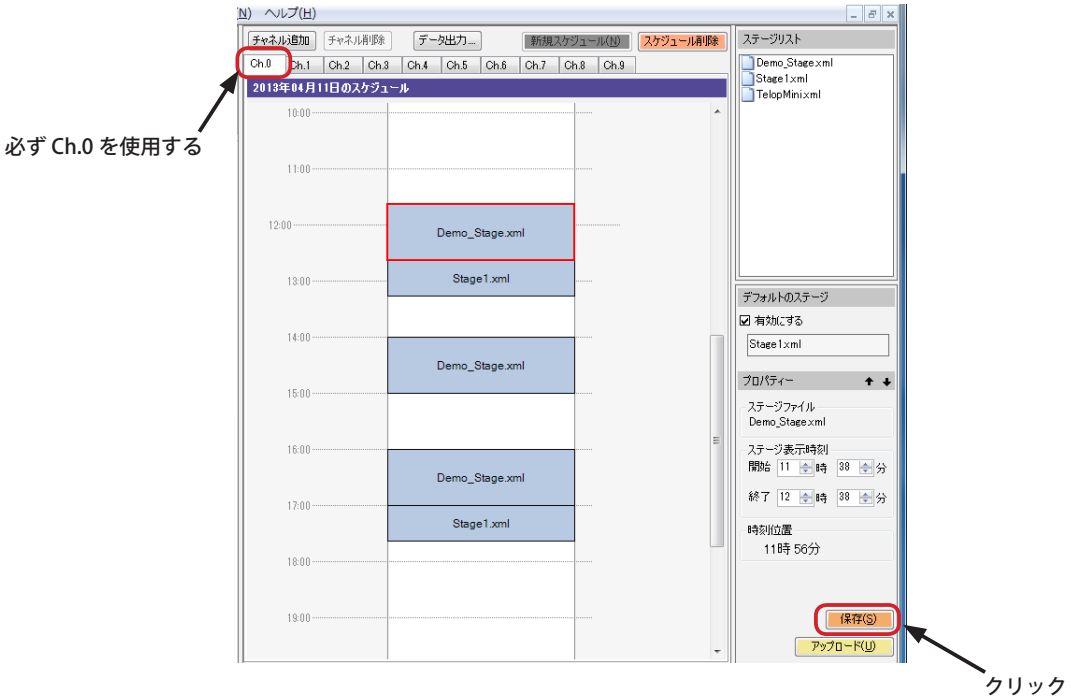
エディタとビューワを同じＰＣで使用する場合

NextScreen でエディタとビューワを同じＰＣで使用することを「オールインワン」と呼んでいます。アップロードを行う運用とオールインワンでの運用を併用する際にはいくつかの点で注意が必要です。

(1) オールインワンで動作させるためには、次のような設定を行います。
エディタの「スタートメニュー」で「設定」をクリックすると、設定画面が表示されます。「アップロード設定タブ」をクリックして、次に「オールインワン」のチェックボックスにチェックを入れます。「OK」ボタンをクリックして設定画面を閉じます。



(2) エディタの「スケジュール画面」で「Ch.0」にスケジュールを設定して、「保存」ボタンをクリックします。
この後ビューワを起動すれば Ch.0 に設定したスケジュールに従って表示されます。



※バージョン 1.8 以降の NextScreen はチャネル名の変更が可能になっています。「Ch.0」という名称が変更されている場合、「Ch.0」に相当するチャネルは一番左端のチャネルになります。MultiChannel Edition の場合は、チャネルの削除や順番の変更（移動）を行うことができますが、このチャネルを削除したり移動したりすることはできません。

※スケジュールの保存は、オールインワンの設定の後に行ってください。オールインワンの設定をする前に保存されたスケジュールは、同一ＰＣにインストールされたビューワで読み込むことができません。（MultiChannel Edition の場合）

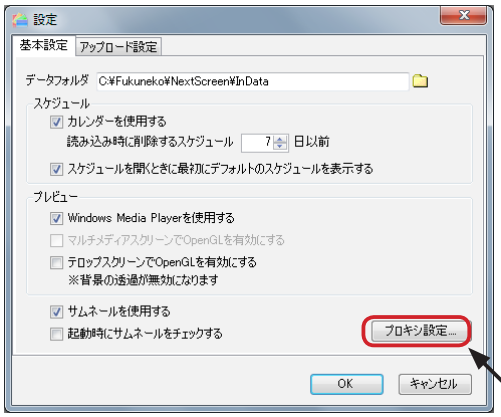
プロキシの設定

インターネットへの接続がプロキシサーバーを介して行われるネットワーク環境で、NextScreen を利用するにはプロキシの設定をする必要があります。ここで行うプロキシの設定は、ひとつのＰＣにインストールされたエディタおよびビューワ共通で使用されます。（FdMediaPlayer でも使用されます）

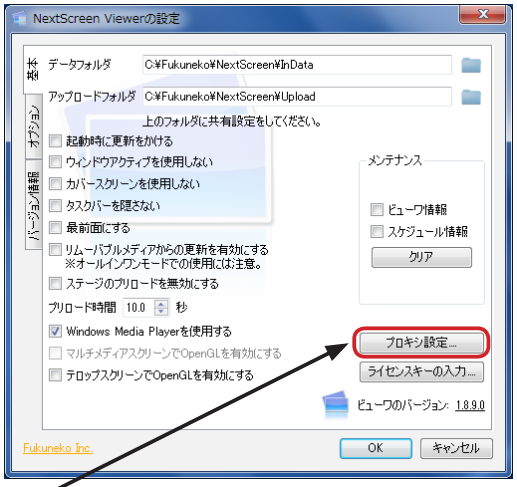
【重要】スクリーンのプロパティで Trident (Internet Explorer) を使用する設定にしている場合は、ここでの設定は有効意になりません。Windows の設定が有効になります。

(1) エディタの「設定」または「NextScreen Viewer の設定」を開いて、「プロキシ設定 ....」ボタンをクリックします。

エディタの設定画面



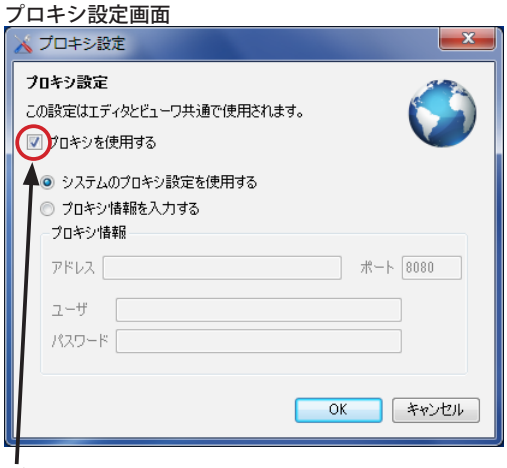
ビューワの設定画面



クリック

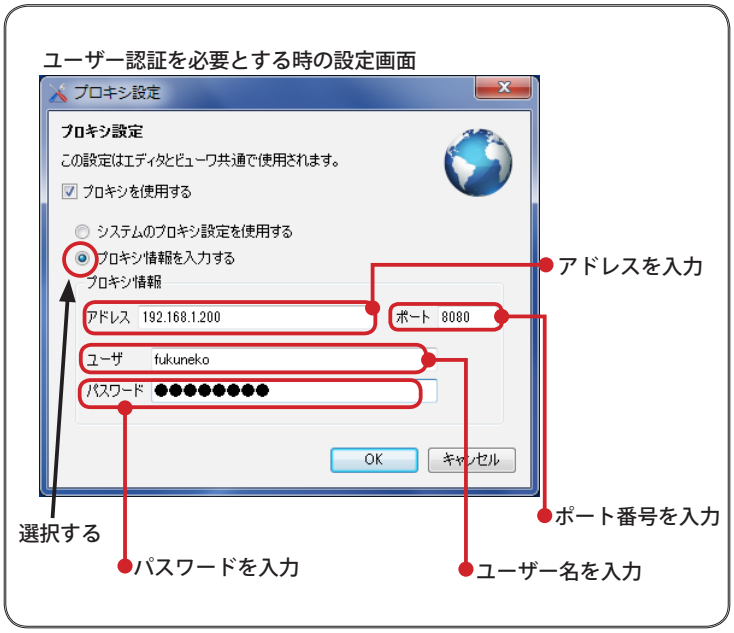
(2)「プロキシ設定」の画面が表示されます。デフォルトでは、システムのプロキシ（Windows のインターネット設定）を使用することになっています。プロキシを使用しない時は、「プロキシを使用する」チェックボックスのチェックを外してください。プロキシサーバーがユーザー認証を必要とする時は、「プロキシ情報を入力する」を選択してプロキシサーバーのアドレス、ポート番号、ユーザー名、パスワードを入力してください。

プロキシ設定画面



プロキシを使用する時は、チェックを入れる

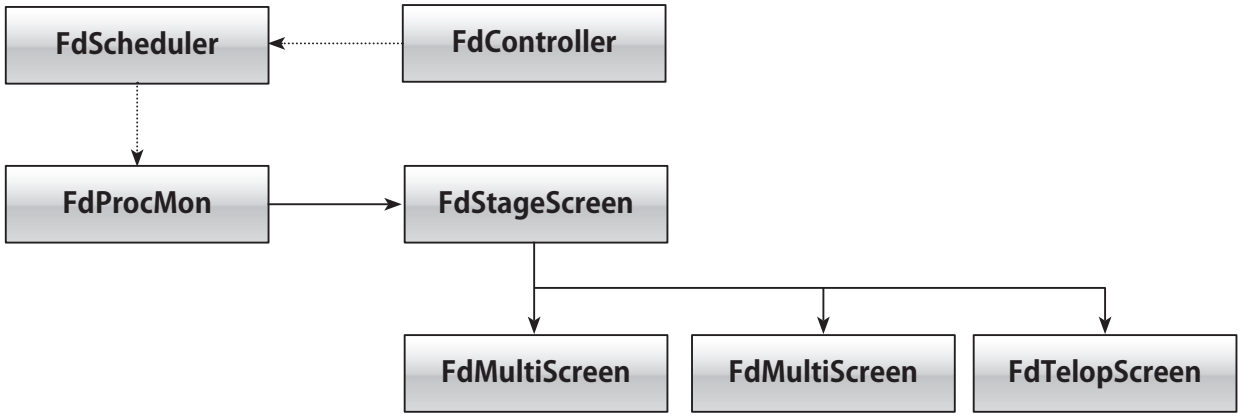
ユーザー認証を必要とする時の設定画面



フリーズしたビューワの自動再起動について

NextScreen の旧バージョン（1.8.6 以前）はフリーズしたビューワを自動的に復旧させるために NsManager を使用していました。Ver.1.8.7.0 以降では、自動復旧機能が標準で搭載され、NsManager はなくなりました。

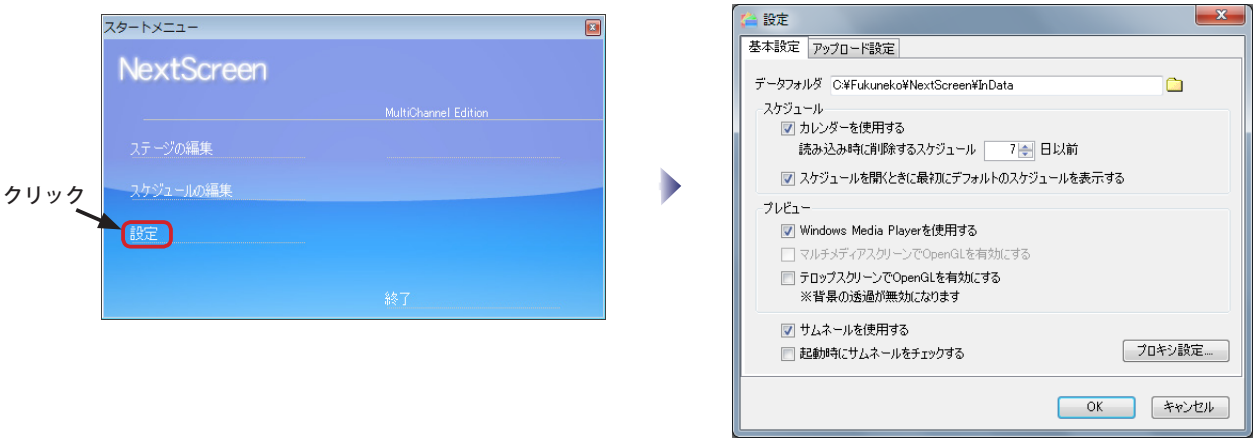
NextScreen のビューワは複数のプロセス（プログラム）が連動して動作します。他のプロセスが他のプロセスを監視することにより、プロセスが動作していないときはプロセスを再起動するようになっています。



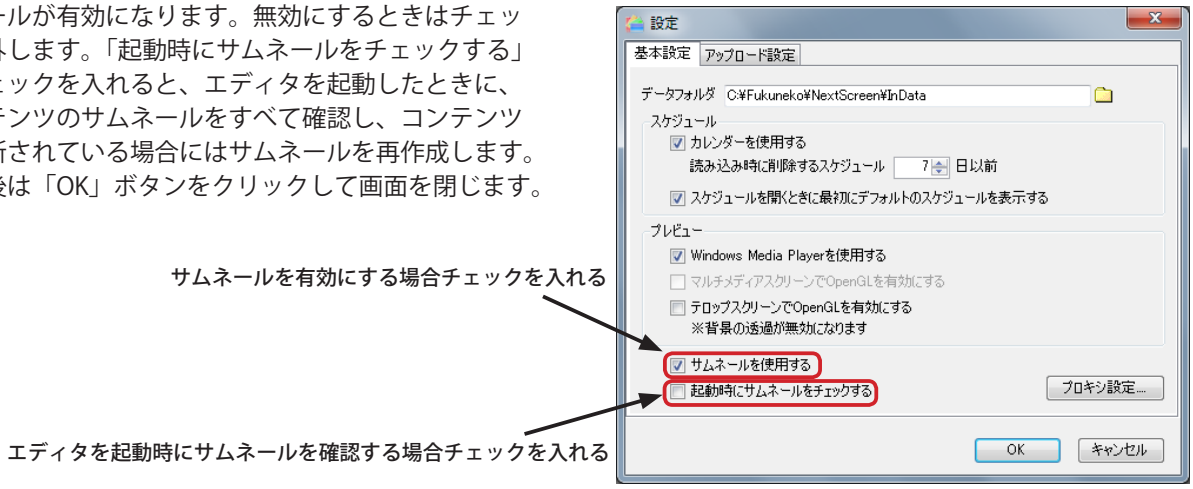
サムネールを使用する

NextScreen 1.8.7 以降のエディタではコンテンツの縮小表示機能（サムネール）を使用することができます。サムネールを有効にしている場合は、コンテンツを登録するときにサムネールが生成されます。
※サムネールはデフォルトで有効になっています。

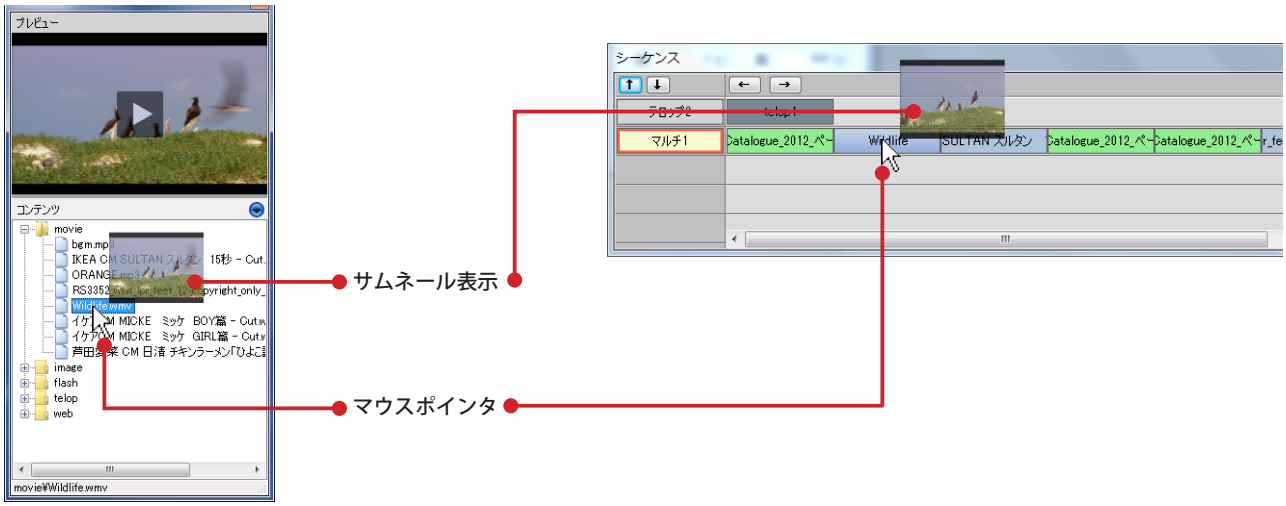
(1) エディタの設定画面を開きます。



(2)「サムネールを使用する」にチェックを入れると、サムネールが有効になります。無効にするときはチェックを外します。「起動時にサムネールをチェックする」にチェックを入れると、エディタを起動したときに、コンテンツのサムネールをすべて確認し、コンテンツが更新されている場合にはサムネールを再作成します。変更後は「OK」ボタンをクリックして画面を閉じます。



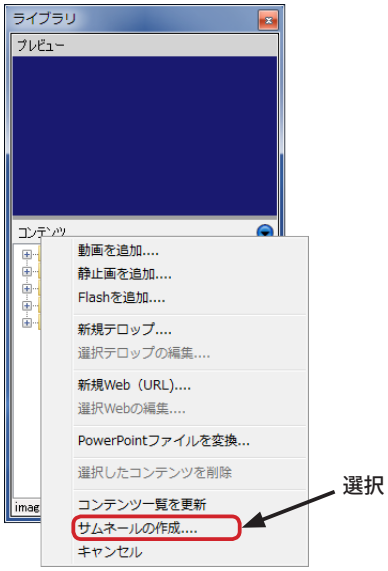
(3) サムネールが有効になると、ライブラリウィンドウのコンテンツ上やシーケンスのコンテンツ上にマウスポインタを重ねるとサムネールが表示されます。また、ライブラリウィンドウのコンテキストメニューでサムネールを作成することもできます。



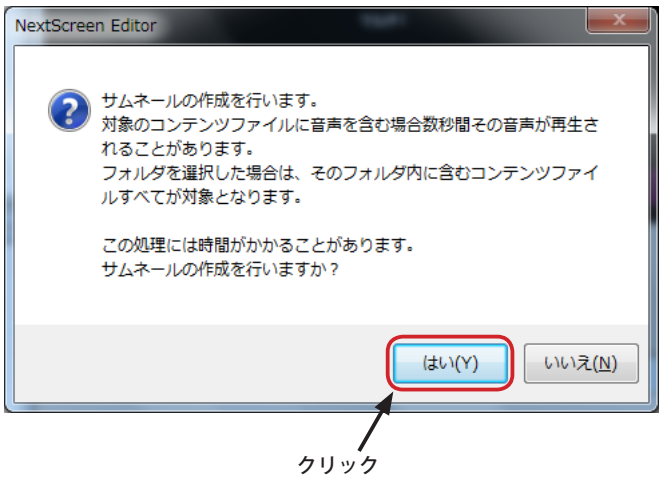
サムネールを使用する

(4) ライブラリウィンドウでコンテンツを選択して表示されるメニューで「サムネールの作成」を選択すると、サムネールを再作成することができます。確認画面が表示されるので「はい」をクリックしてください。

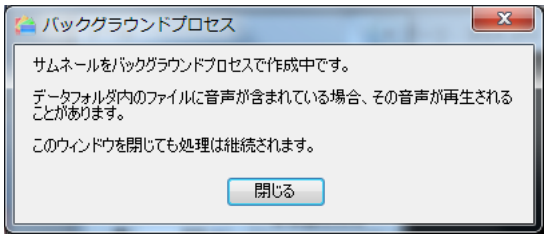
ライブラリウィンドウ



確認画面



サムネールの作成中は「バックグラウンドプロセス」ウィンドウが表示されます。このウィンドウはサムネールの作成が終了すると自動的に閉じます。「閉じる」ボタンをクリックすると、作成途中でもウィンドウを閉じることができます。ウィンドウが閉じてもサムネールの作成は継続されます。

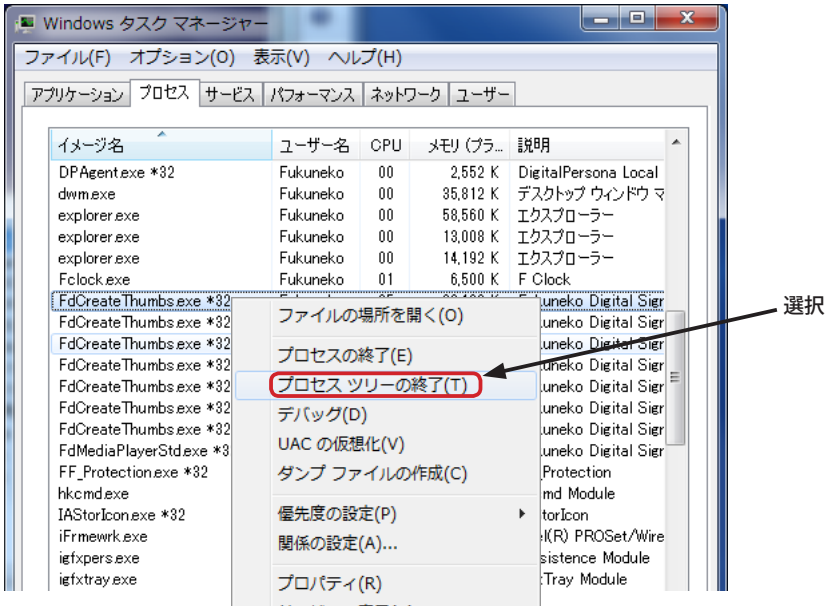


サムネールの作成を中止する

サムネールの作成が開始されると、途中で中止することはできません。フォルダ単位でサムネールの作成を行った場合は作成に非常に時間がかかる場合があります。途中で作成を止めたいときは、タスクマネージャでサムネール作成のプロセスを終了させてください。プロセス名は「FdCreateThumbs.exe」です。

※他のプロセスを終了させないように注意してください。

※「プロセスの終了」で終了できないときは、コンテキストメニューの「プロセス ツリーの終了」を使用してください。



テレビ画面を表示する

NextScreen には、Ver.1.8.9.2 以降でテレビ画面をステージ内に配置できる機能を有する、**特別なカスタマイズ製品**があります。
これは NextScreen の標準機能ではありませんのでご注意ください。
※カスタマイズ製品となるため、"NextScreen" の名称と異なる製品名の場合があります。以下で NextScreen と表記しているところを適宜読み替えてください。

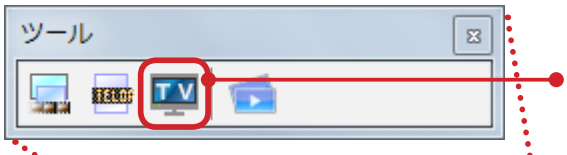
(1)Ver.1.8.9.2 においては、TV キャプチャー製品『I-O DATA GV-MVP/FZ』を使用したテレビ表示にのみ対応しています。
TV キャプチャー製品のマニュアルに従って、テレビを視聴できるように設定しておいてください。
視聴用のアプリケーション（mAgicTV Digital）を起動すると次のような画面が表示されます。

視聴用アプリケーション (mAgicTV Digital)

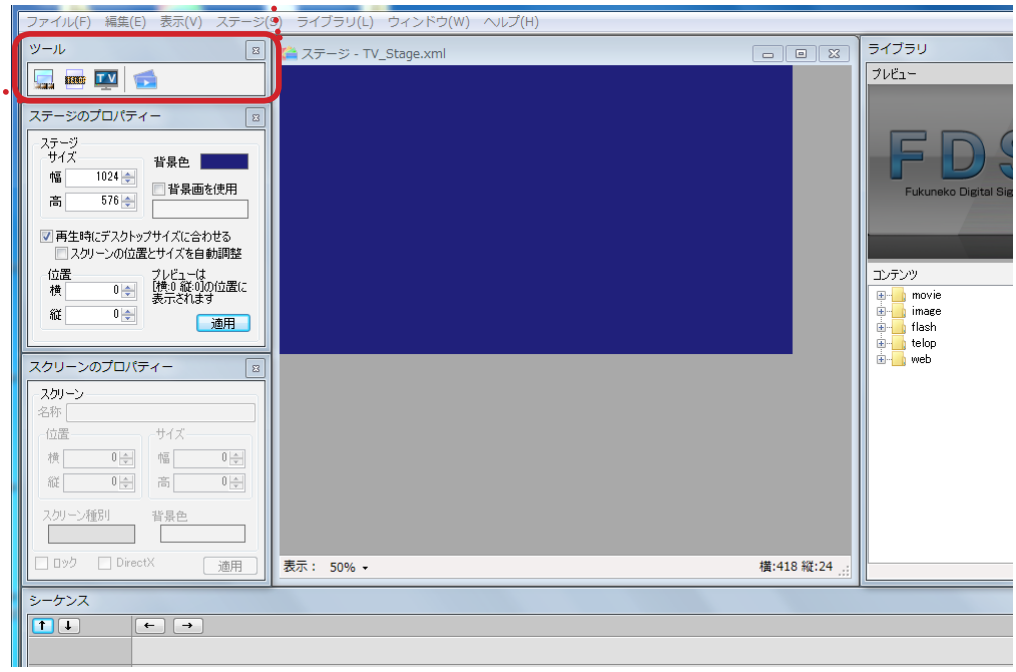
TV キャプチャー製品は、エディタ PC とビューワ PC にそれぞれ必要になります。（ビューワが複数ある場合はそれぞれのビューワに必要になります。）エディタのプレビュー画面でテレビ表示が必要なければエディタ PC に TV キャプチャー製品を設定しなくても構いません。

(2)NextScreen のエディタを起動し、ステージ編集画面を開きます。通常の NextScreen とは異なり、ツールウィンドウに「TV スクリーンの追加」ツールが表示されています。

ツールウィンドウ

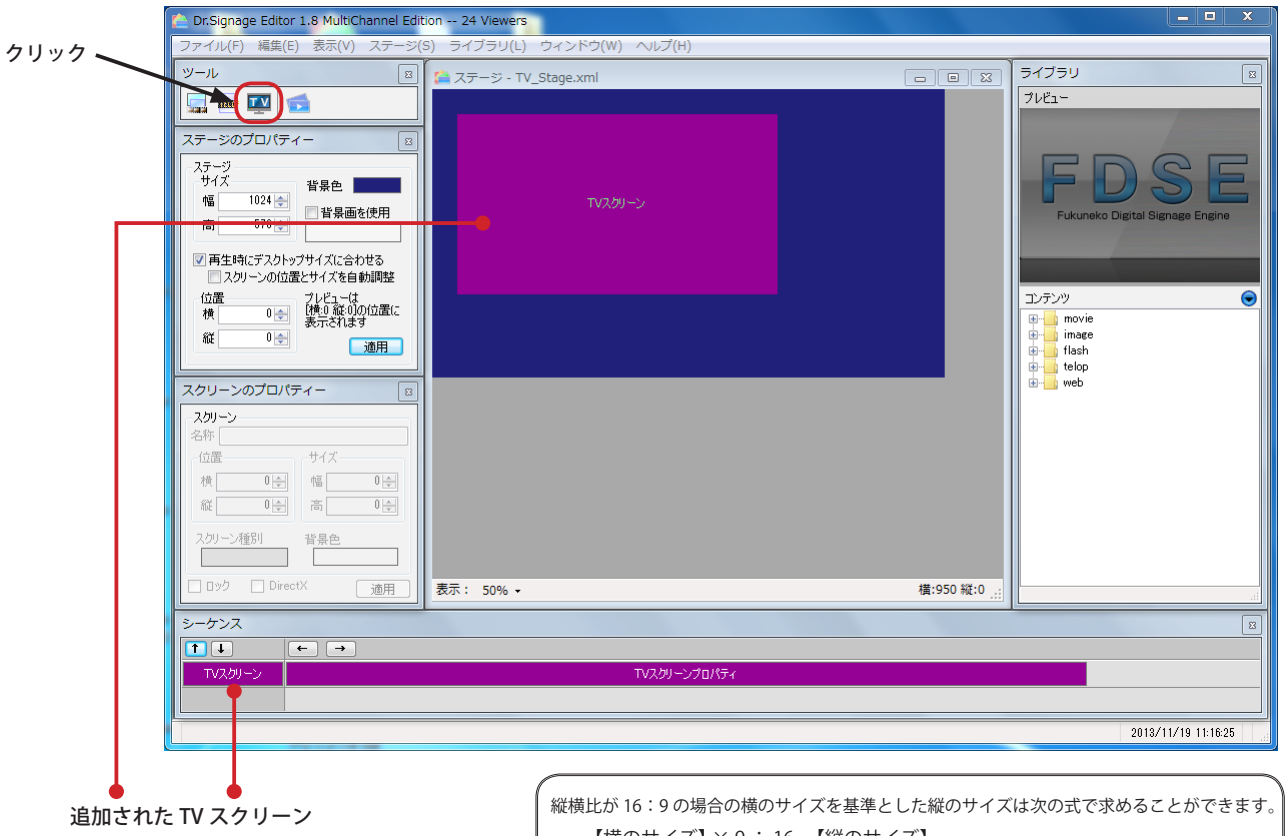


ステージ編集画面（エディタ）



(3)「TV スクリーンの追加」ツールをクリックすると、TV スクリーンが追加されます。TV スクリーンは他ののスクリーンのように位置や大きさを変更することができます。ただし、地上デジタル放送は画面の縦横比が 16:9 となっているため、TV スクリーンはビューワでの表示時にサイズが自動調整されます。（横幅が基準になります。）ステージのデザインをビューワの表示時に近づけるためには、TV スクリーンのサイズを 16:9 で設定してください。

※ TV スクリーンは 1 つのステージに 1 つだけ配置できます。



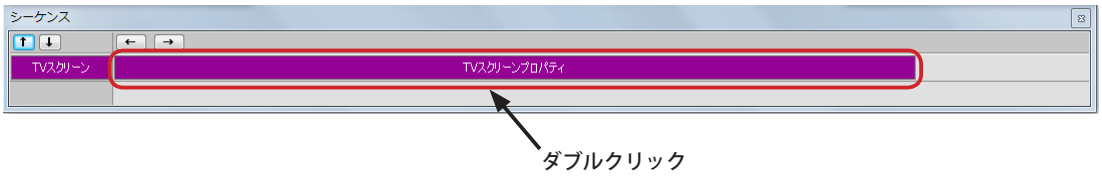
縦横比が 16：9 の場合の横のサイズを基準とした縦のサイズは次の式で求めることができます。

【横のサイズ】× 9 ÷ 16 =【縦のサイズ】

例）横のサイズが 1280 ピクセルの場合、縦のサイズは次の式から 720 ピクセルになります。

1280 × 9 ÷ 16 = 720

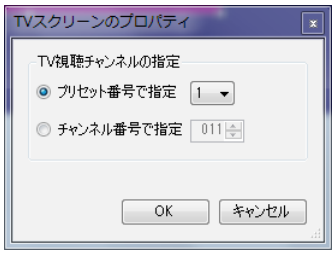
(4) TV スクリーンを追加すると、シーケンスには自動的に「TV スクリーンのプロパティ」が追加されます。TV スクリーンのプロパティをダブルクリックすると、テレビチャンネルを指定する画面が表示されます。



(5)「TV スクリーンのプロパティ」では 2 つの方法でテレビ視聴チャンネルを指定することができます。

「プリセット番号で指定」の場合は、1 ～ 12 のプリセット番号を指定します。

「チャンネル番号で指定」の場合、3 ケタの数字で直接チャンネルを指定します。



NextScreen は、テレビ視聴用のアプリケーション画面を TV スクリーンに取り込むことによってテレビ表示を行います。テレビ視聴用のアプリケーションが起動していない状態で最初に TV スクリーンを開くときは、テレビ視聴用のアプリケーションを起動させます。そのため、NextScreen が起動してから最初の表示は時間がかかります。（テレビ視聴用アプリケーションを何回か終了・起動させることがあります。）
また、テレビ表示機能は、使用する機器と附属するテレビ視聴用のアプリケーションに依存しますので、NextScreen で使用する前にきちんとテレビ視聴ができることを確認してください。

福猫
fuku neko
www.fukuneko.com

NextScreen

User's Manual
取扱説明書

発行元： 福猫株式会社